萌え
キャラクターの
描き分け
性格・感情表現編
宮月もそこ／角丸つぶら
著

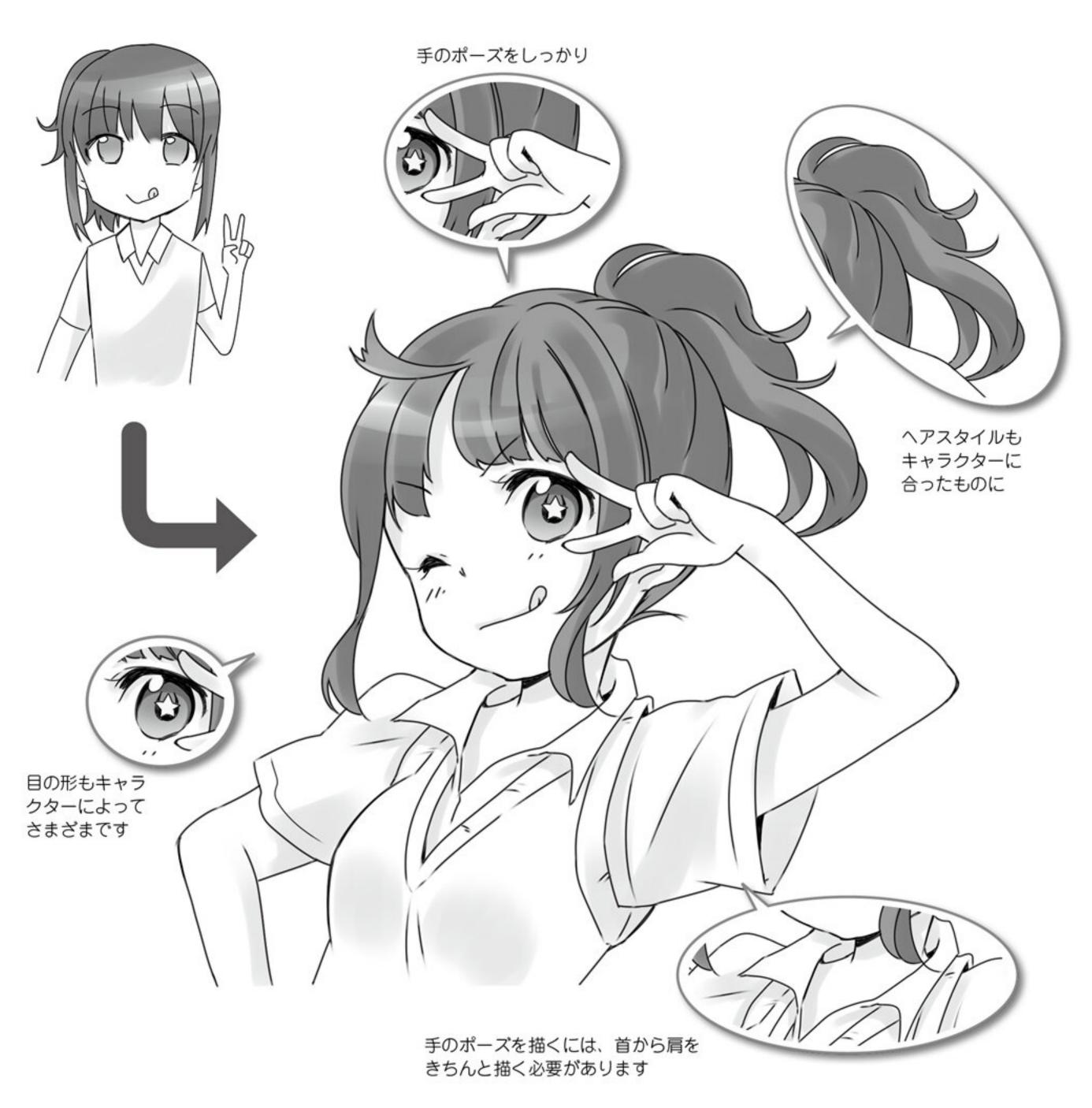
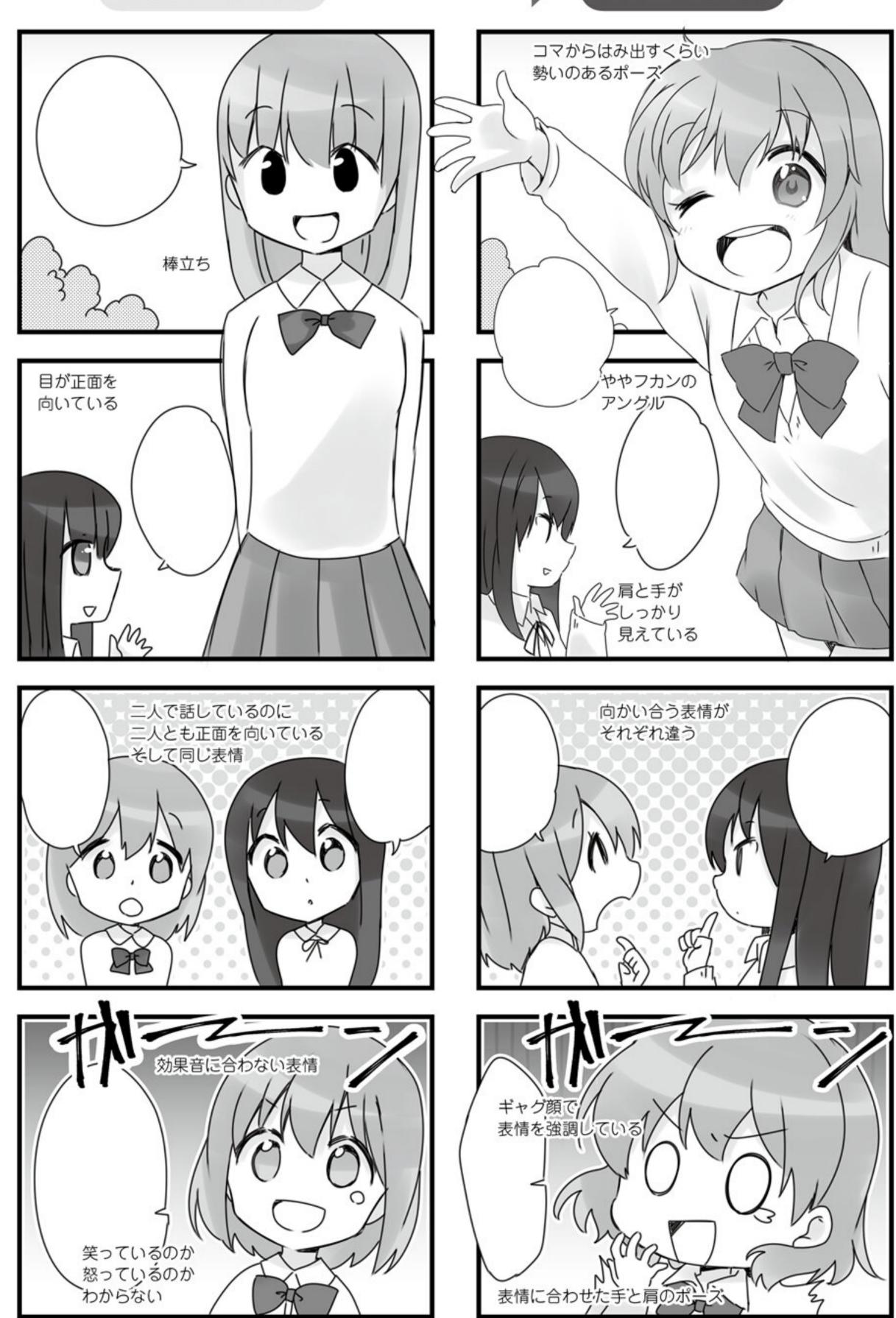
萌え
キャラクターの
描き分け
性格・感情表現 編
宮月もそこ／角丸つぶら
著

描けるキャラを増やそう！

　前向きの顔はなんとか描けるけど……いつも描くのは同じ顔や似たようなパーツのキャラばかり。いろんなキャラやタッチを描けるようになって、自分の嫁を描きたい！

　この本では、パーツの違いに加えて、萌え系のキャラがとりそうなポーズや仕草を解説。感情表現を性格とリンクさせて解説し、マンガ表現につなげることで、描画の幅をアップ。パーツの違いやポーズを知ること、またその描き方を理解することによって、今までと違うキャラクターを描けるようになるのが本書の目的です。

　そして、これが描けるようになれば、イラストで描けるキャラクターの幅が広がることはもちろん、マンガのキャラづくりや作画にも生かすことができるでしょう。

　なので、まずはマンガでもよく使われる上半身に的を絞って攻略しましょう！

性格や表情を描き分けるだけで、魅力的なキャラクターになります。

個性的なキャラを考えよう！

すでにつくられたキャラクターを描くときには困りませんが、いざ自分だけのキャラクターを創作しようとしたら意外と難しいものです。Aを踏まえた上で、Bへ進みます。Bはどの部分から考えて決めてもＯＫです。

A まずは性格づけが重要

キャラクターの性格のベースになる要素を決めます。例えば、女の子が出てくる学園ものをつくろうとした場合、「女の子・高校生」といった職業が決定します。
右の女の子は学生服を着ていますが、どんな性格をしていてどんな行動や口癖があるのか？　私生活など想像がつきません。
これに性格をつけてあげて、それを容姿に反映させていきます。

どんな服装？

どんな表情？

どんなしぐさ？

性格を２つ選ぶ

いくつか性格に関する項目を立てて、5段階評価してみます。中間が必ずしもプラスイメージとは限らないし、度合いが強いほどいいというわけでもありません。
そして、チェックした項目で選んだ性格の中から、より強調したい性格を２つ程度選びます。それが、キャラクターの特徴になる性格となります。

キャラクターの明るさ

ネアカ	ポジティブ（○）	クール	ネガティブ	ネクラ

まじめさ

ガンコ	まじめ（◎）		ふまじめ	ルーズ

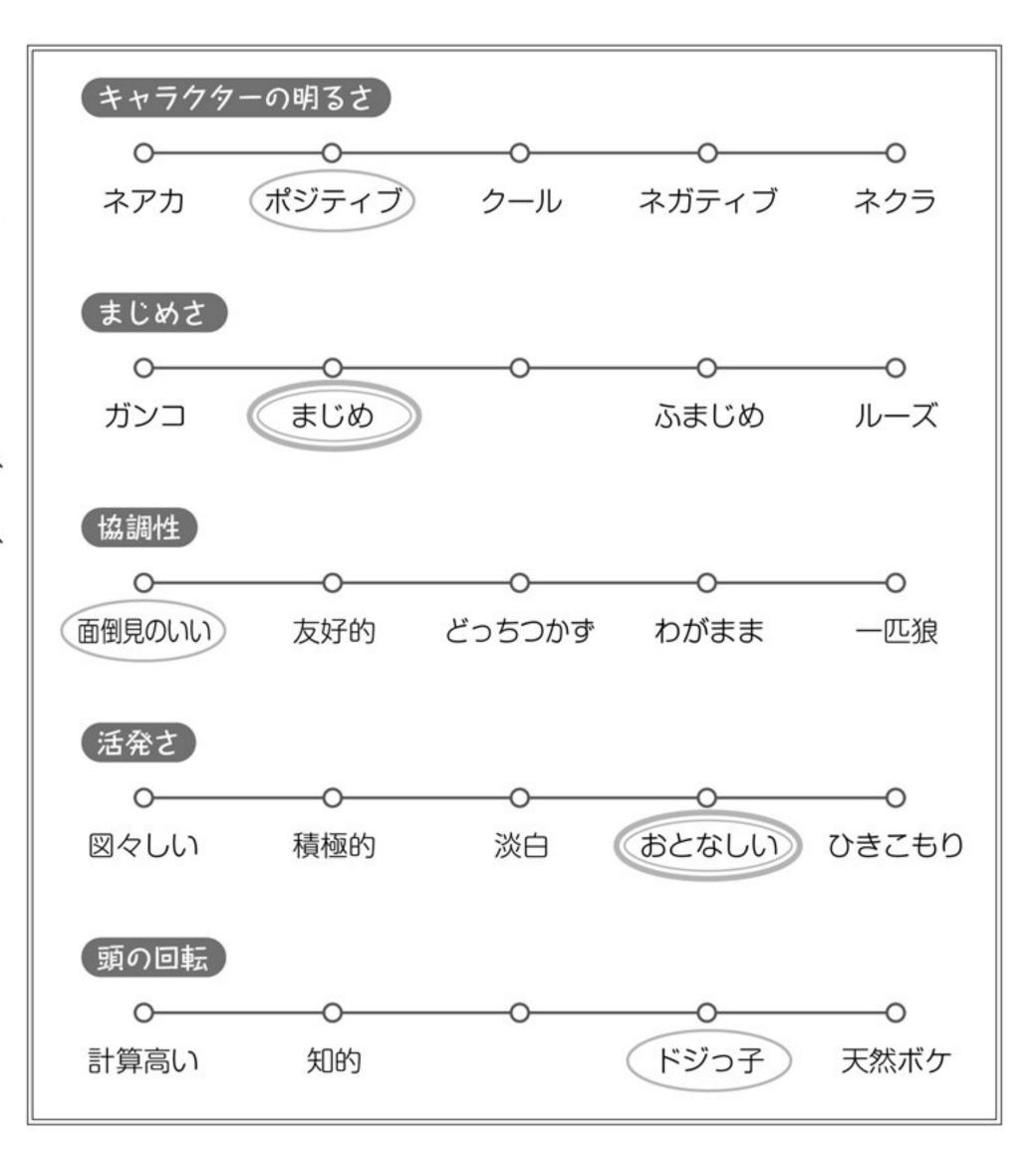
協調性

面倒見のいい（○）	友好的	どっちつかず	わがまま	一匹狼

活発さ

図々しい	積極的	淡白	おとなしい（◎）	ひきこもり

頭の回転

計算高い	知的		ドジっ子（○）	天然ボケ

性格の選び方

違う性質のものを２つ選びます。
かけ離れた要素は二面性があって、キャラクターに深みが出ます。ただし、性格に矛盾が起こらないように気をつけましょう。
例えば、「ネクラ」で「面倒見のいい」などです。暗い性格だと、自分のことで精一杯そうなのに、人の面倒を見てる余裕があるのか？　などと疑問に思ってしまいます。そういうキャラクターはただの「現実にはありえない」キャラクターになってしまいます。
大事なのは、二次元のキャラクターでも、いかに人間らしく、現実にいそうな性格をつくることです。（ＮＧ例：一匹狼と図々しい　等）

B キャラクターを具体化する

1．顔のパーツを決める

「真面目・おとなしい」を選んだとします。
前ページの性格設定で顔のパーツは性格のベースが大きく反映されるので、そこから連想される言葉を書き出してみましょう。そしてその言葉に合いそうな顔のパーツを決めます。

「真面目・おとなしい」から連想すると……

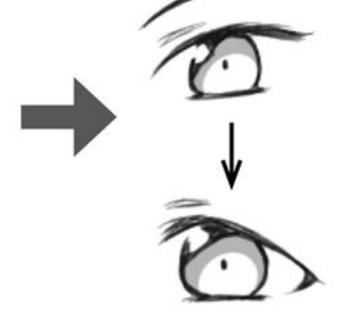
ひかえめ

照れ屋

自信がない

プリント持ち運び

主張は少ないが、
いい子

照れ屋・自信がない
→いつも困った顔

タレ気味の目

2．髪型を決める

性格に合った髪型を考えます。女の子らしいとロングヘア、元気で活発だとショートヘアというように、わかりやすく設定します。

ポニーテールは
活発なイメージ

ショートヘアより
ロングヘアかな

おとなしいので、動き
は少なめがいい

「真面目・おとなしい」
に合う髪型を考えます。
あまり動きがなく、女の
子らしく、おしとやかな
髪型が合うでしょう

ただしギャップ萌えを
狙う場合は、あえてイ
メージと逆の髪型にす
るのも有効です

この髪型にしよう！

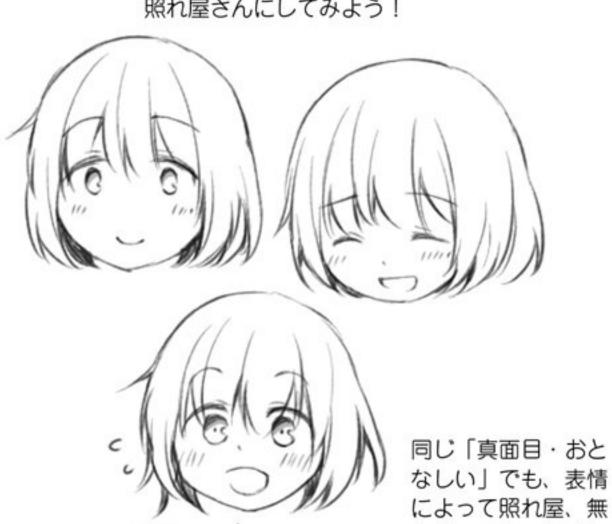
3．ポーズを決める

元気な子は動きが大きく足も外向き、内気な子は内股でへっぴり腰…など、ポーズによっても性格を表すことができます。棒立ちが一番個性が出ないので、少しでも動きを出します。

上半身、下半身と分けてポーズを考えてみるとわかりやすいでしょう

4．表情を決める

表情豊かなキャラクターは魅力的です。同じ顔のパーツでも、表情の大きさによって感情表現も変わってきます。

照れ屋さんにしてみよう！

同じ「真面目・おとなしい」でも、表情によって照れ屋、無表情、受身、頼りないなど、いろいろな性質を表現することができます

最後に１～４を足して完成です。

完成！

自信のない眉

いつも困りながら照れている

肩がすくんでいるのが特徴

おとなしめの三つ編み

控えめに内股

足はぴったりそろえる

目次

はじめに

性格や感情の違いからキャラクターをつくり、より実践的なキャラクターの描き分けをしてみよう！

オリジナルキャラクターをつくろうとしても、同じような見た目、テンプレートのような性格、似たようなリアクション……どうしても自分の少ないパターンでキャラクターをつくってしまうため、似たようなキャラになりがちです。感情を表現するときも、たとえばクールキャラの「喜」が全面の笑顔だったり、淡白な子の「哀」が涙を流して大泣きしていたり……「喜怒哀楽」の模範解答のような表情しか描けないなんてことはないでしょうか。
本書では、性格の違いによって出来上がるキャラクターの描き分けや、感情表現のバリエーションなどを深めた１冊となっています。

１章は、まずはキャラクターを描くための基本となる頭部（顔・髪）の描き方について解説しています。顔についてはバリエーションをつくりやすいように３つの輪郭に分類して、それぞれの描き方を紹介します。とくに目や髪型はキャラクターの描き分けにおいて最も重要な要素なので、いろいろな種類を描けるようにしましょう。

２章は、首から肩、そして手という、上半身部分の描き方について解説しています。キャラクターのしぐさは、手の動きによるところも大きく、イラストを描くときにでも必ず手が入ります。この手の動きによってキャラクターはより感情豊かになるのです。首と肩は手を描くときに必要な部位なので、まとめて練習していきます。

３章ではいよいよ表情を見ていきます。「喜怒哀照驚」の感情について、基本的な描き方、より効果を高めるための顔の角度、そしてそれぞれの感情のバリエーションを紹介しています。感情表現に幅がも持たせられると、よりキャラクターに深みが出てくるのです。

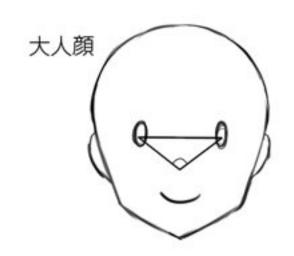
４章では性格から実際につくってみたキャラクターを多数紹介しています。それぞれの性格に合った外見、表情やしぐさ、キャラクターの特徴など、実際にオリジナルキャラクターを描くときの参考にしてみてください。

あなただけの魅力的なキャラクターをつくるために、本書がその一助となれば幸いです。

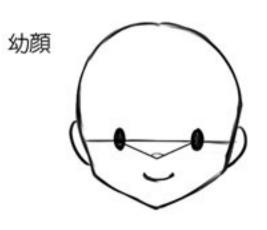
chapter.1 頭部

１章では顔のパーツの違いを学びましょう。キャラクターの描き分けの基本となるのが「顔」になります。萌えキャラクターの場合は、身長や体型での変化があまりつけられないため、とくに顔や髪型でキャラクターの個性をつくります。
そのためにも、頭部の描き分けをするところから始めていきましょう。

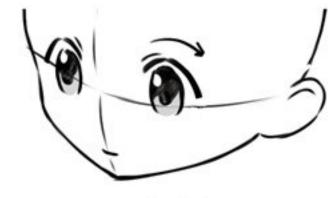
パーツを描き分けよう

頭部の中で描き分けをするパーツはおもに5つ。輪郭・バランス、目、眉、口、髪です。

輪郭・バランス

120 度

100 度

135 度

目

上まぶたのライン

カーブ

つり上がり

たれ下がり

平行

目尻の位置

高め

真ん中

低め

眉

基準

太眉

口

基準

八重歯

厚い唇

髪

ミディアム

長さと質

・ミディアム
・ロング
・ウェーブ

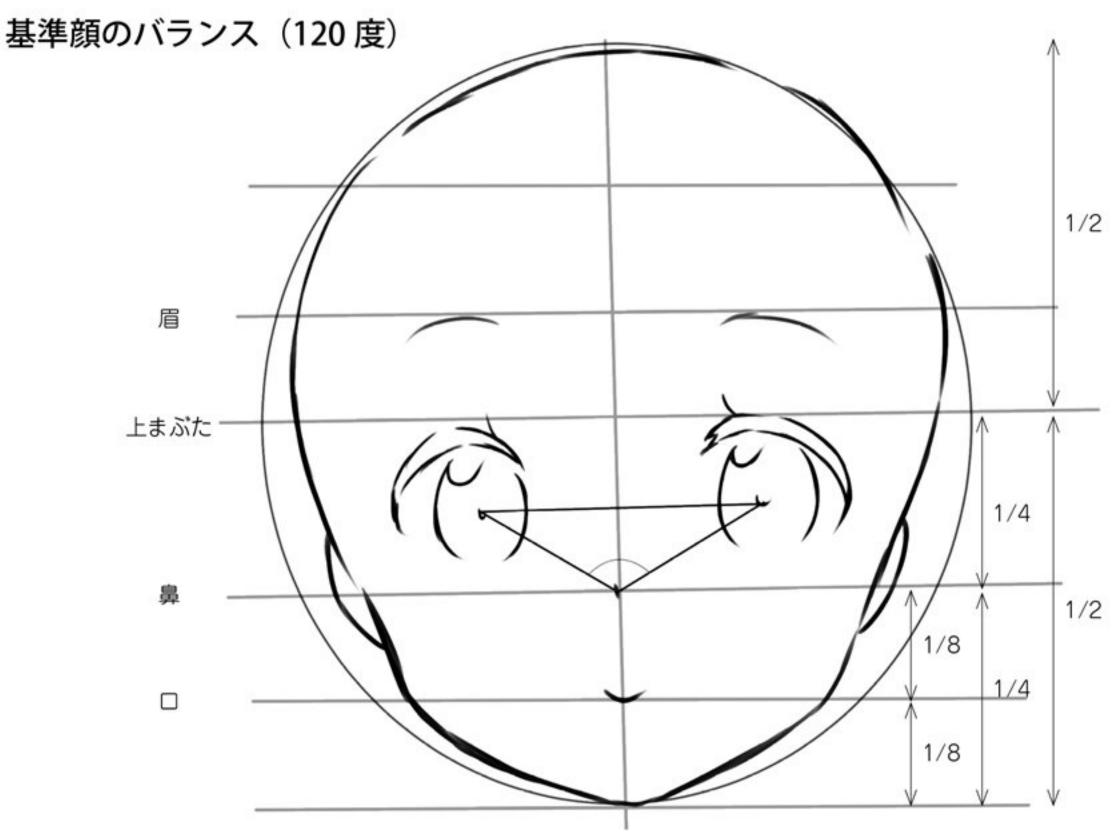
ショート

サイドテール

結び方

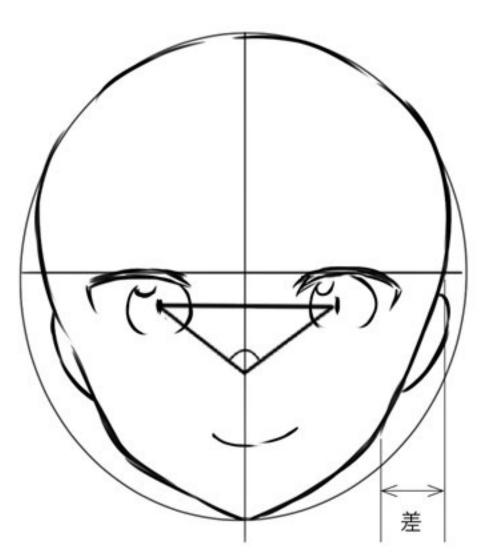
・ツインテール
・ポニーテール
・おさげ
・サイドテール

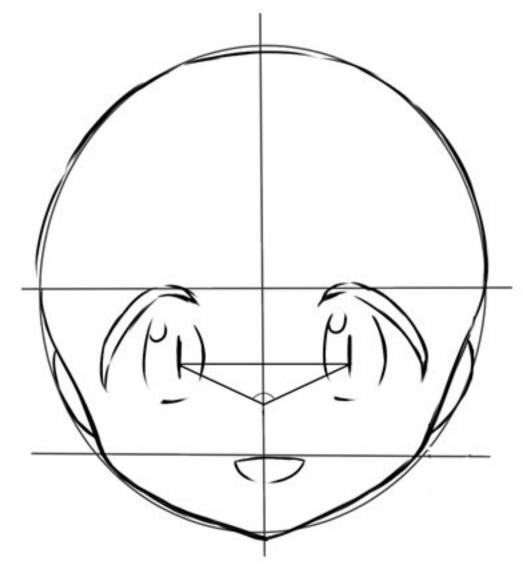
輪郭・バランスは３タイプ

輪郭・バランスはおもに３パターンに分けることができます。
まずは基準となるバランスを押さえましょう。

基準顔のバランス（120 度）

左右の目の中心点と、鼻をそれぞれ結んだ角度が 120 度になります。
本書ではこれを基準顔のバランスとします

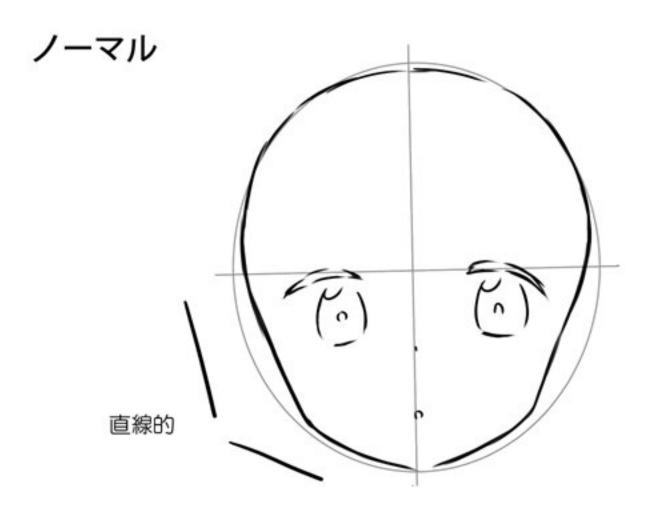
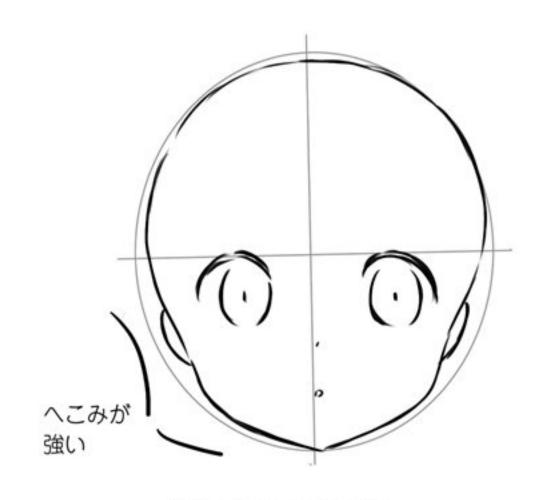
大人顔のバランス（100 度）

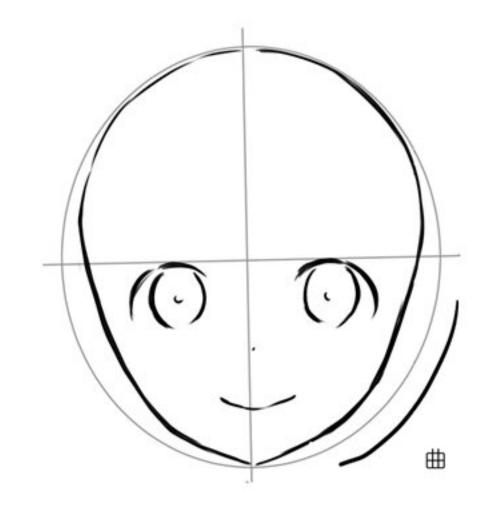
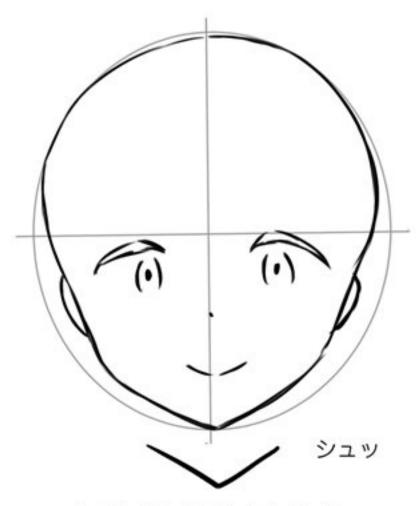
同じように角度を 100 度にすると大人っぽいバランスになります

幼顔のバランス（135 度）

135 度にすると幼い感じのバランスになります

輪郭を描くのはすべて同じ大きさの円と同じ位置にある十字のアタリですが、
アタリからの目の位置、輪郭の形など、キャラクターによって異なります

輪郭のライン違い

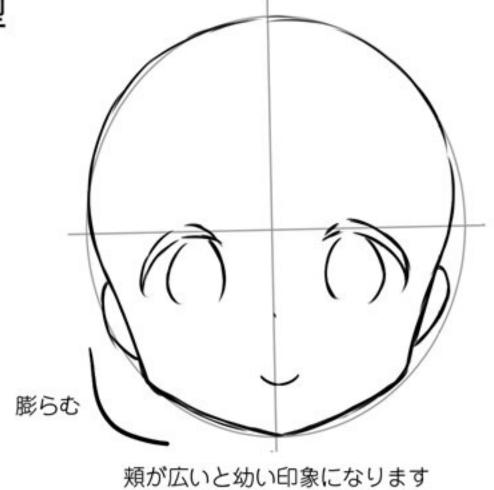
輪郭の形についても、頬からあごにかけてのラインの引き方はさまざまです。
例をいくつか載せておきますのでお好みの絵柄を参考にしてみてください

ノーマル

ただし本当の直線では平面的になってしまうので、
丸みを意識したまま直線的にラインを引きます

頬を強調させることで
やや幼い印象をつくります

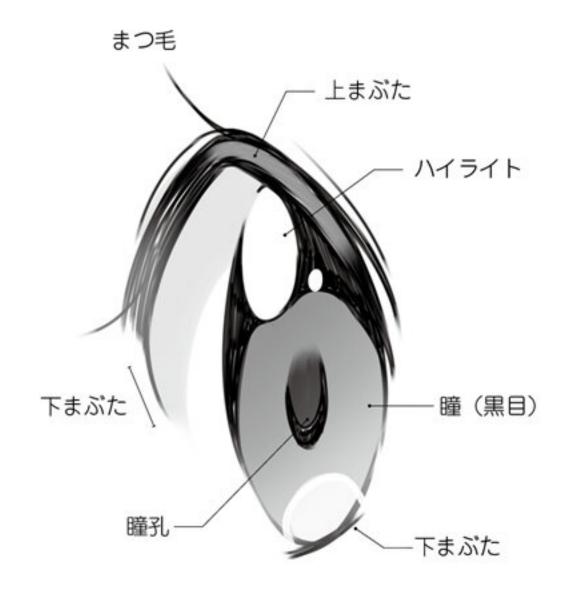
大人型

頬がシャープだと大人っぽい印象になります

あごを尖らせるように描くと
大人っぽい輪郭です

ベース型

頬が広いと幼い印象になります

（目のすぐ下）
上のほうから膨らむと
おたふくちゃんに見えるので
あまりおススメしません

目の描き分け

キャラクターの描き分けの中で一番重要なパーツが目です。
目の構造を知り、仕上げの違いや描き分けのパターンを理解しましょう。

目を構成するもの

瞳の処理

目をしっかり描き込むことで目力が生まれます。逆にあっさりした目は無表情に見せることができます

①

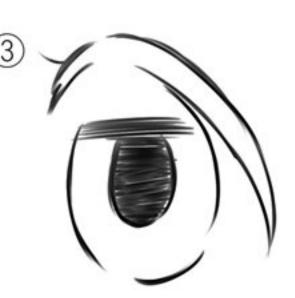
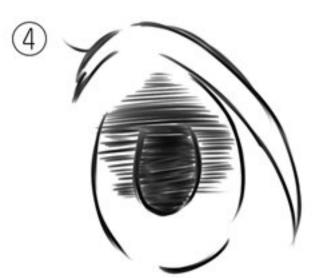
目の輪郭を描きます

②

瞳孔を描きます

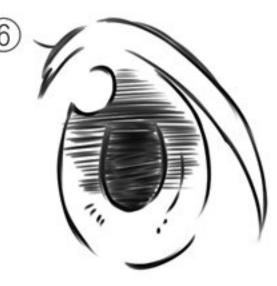
③

瞳孔を黒く、濃くします

④

瞳の中でグラデーションをつくるように濃くしていきます

⑤

下のほうもきっちり描き込みます

⑥

ハイライトの処理をして完成です。まつ毛のラインを黒くしたり髪と同じ色にしたりお好みで

ハイライトの処理

ハイライトは好きな処理を選んで構いません。ただし左右のハイライトは同じように描きましょう

上に大きな丸

細いライン状

下に四角く

上に四角

左右に細い線

上と下に小さめに

下のほうが大きい

さらに控えめ

左に楕円

ハイライトなし

横顔の場合、目が細い分、ハイライトも細く小さくなります

上

下

上・下２カ所

２カ所ちょん

線

まつ毛の処理

正面

描かない

目頭付近に

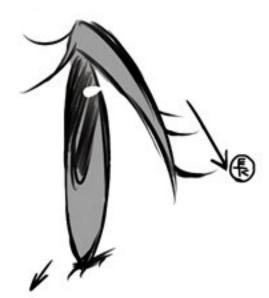
目尻に

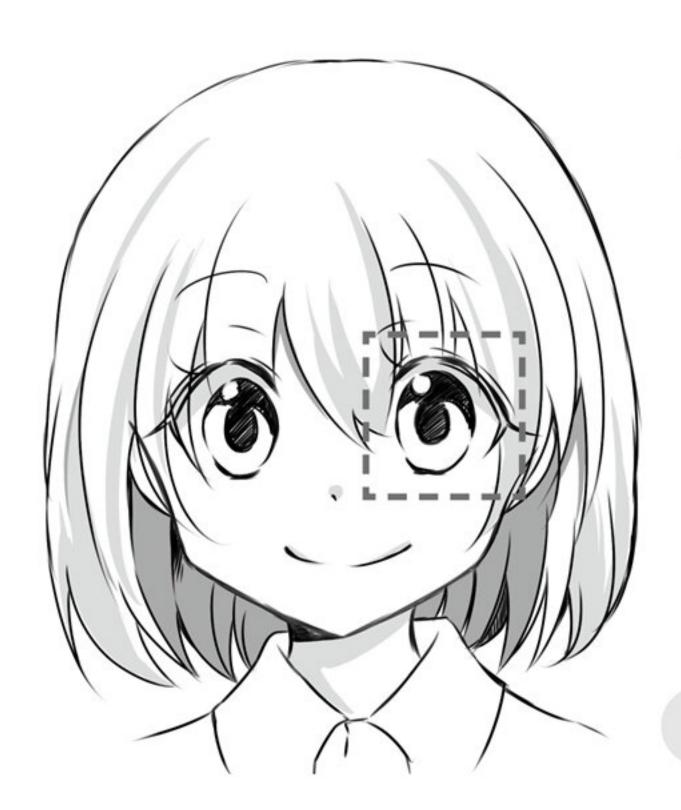
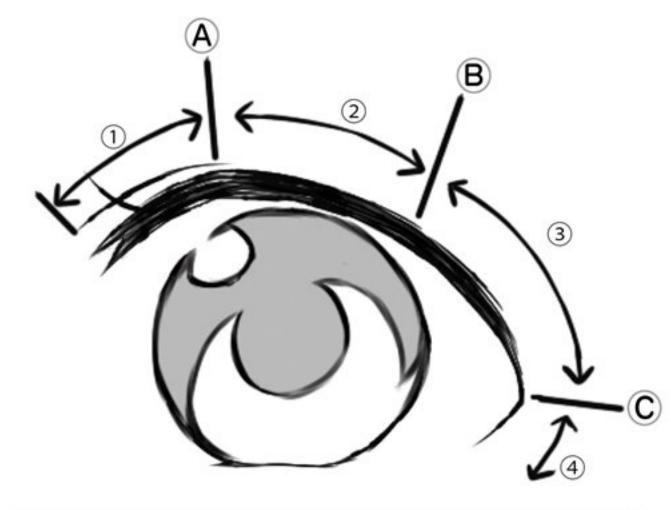
上下に

横

目頭に

目頭と目尻

複数

上下に

目を描き分けるポイントは３つある！

上まぶたを３ライン、折り返しの下まぶたを１ラインとして考えます

①目頭のライン　②瞳の上と接するライン
③目尻までのライン　④下まぶた

目を描き分けるポイント (1) は４タイプのまぶた

カーブ

Ⓐ Ⓑ Ⓒ ① ② ③ ④

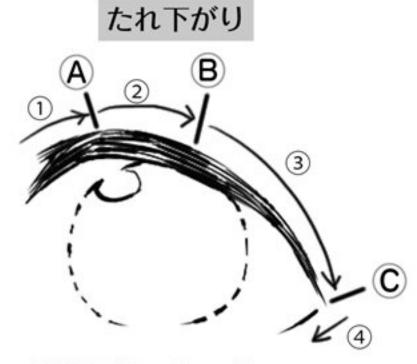
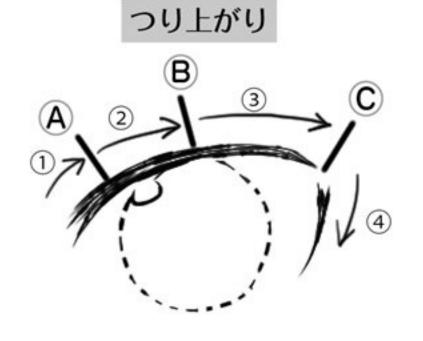
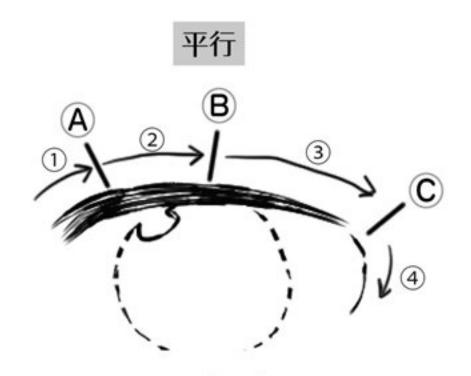
②と③がつながり弧を描く

たれ下がり

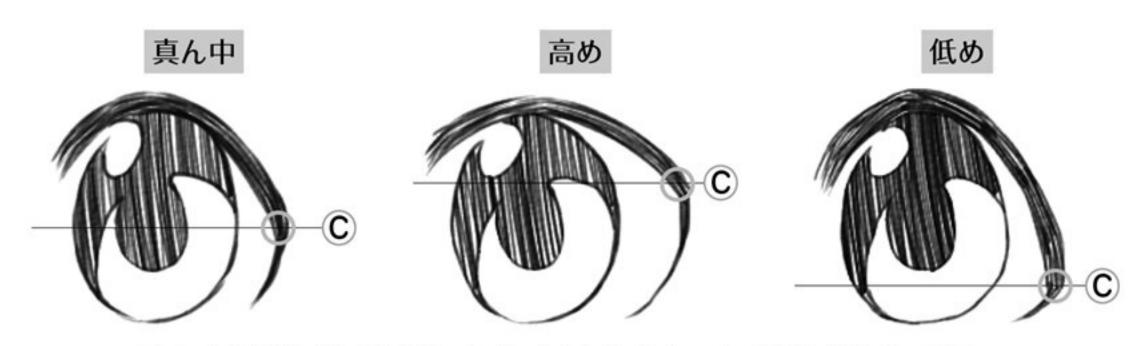
②が目尻側に垂れ下がっている

つり上がり

②が目尻側につりあがっている

平行

②と③がつながり、ⒶとⒸの高さがほぼ同じ

目を描き分けるポイント(2)は目尻の位置

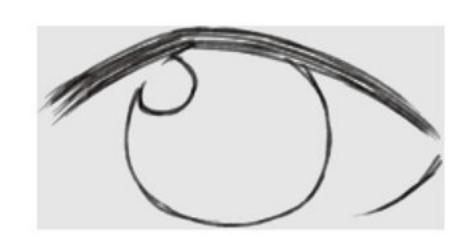
目尻の位置Ⓒは３段階で描き分けます。例：上まぶたがカーブタイプの場合、瞳の形は同じものです

目尻の高さは特に目を描き分けるときに大事なポイントです。目尻を上げるとつり目に、
目尻を下げるとたれ目になります

目を描き分けるポイント(3)は瞳の形

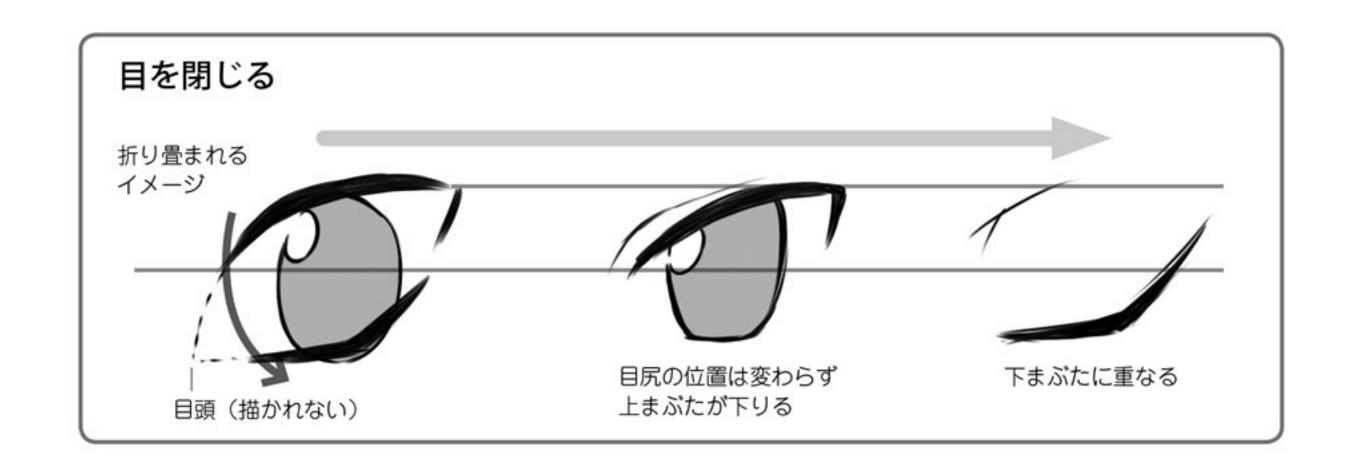
瞳の形はまぶたとセットで考えます。大きく分けてこちらも３種類です

大人顔

幼顔

瞳の形が楕円。
目の形は縦に長い長方形。
基準顔によく合います

瞳の形が円。
目の形は横に細長い長方形。
大人顔に合います

瞳の形が円。
目の形は正方形に近い。
幼顔によく合います

**「上まぶた・目尻の位置・瞳の形」の３項目を組み合わせると
36 種類もの目を描き分けることができます**

目を描き分ける３つのポイントの組み合わせ表

上まぶたのライン、目尻の位置、瞳の形の組み合わせを一覧表にしました。参考にしてみてください

基準顔

目尻の高さ

上まぶた（2～3ライン）の形

	高め	真ん中	低め
カーブ			
つり			
たれ			
平行			

大人顔

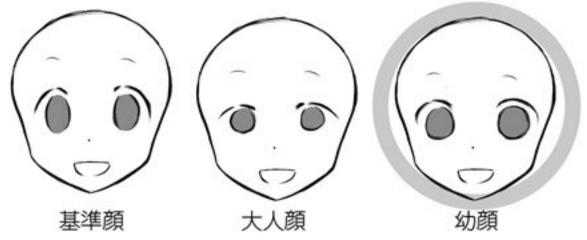
	高め	真ん中	低め
カーブ			
つり			
たれ			
平行			

幼顔

	高め	真ん中	低め
カーブ			
つり			
たれ			
平行			

表の使い方

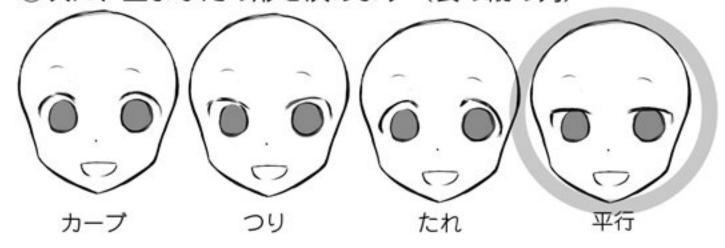
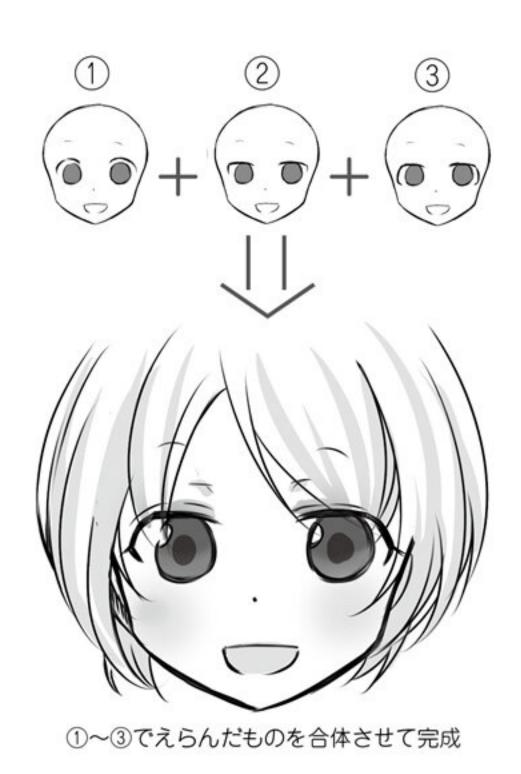
①まずは、基本となる目の形を決めます（３つの中でどの表を使うか）

基準顔　大人顔　幼顔

②次に、上まぶたの形を決めます（表の縦の列）

カーブ　つり　たれ　平行

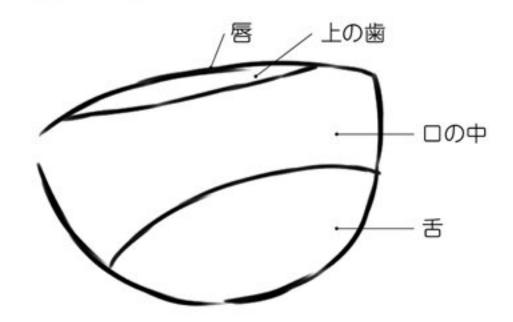
③最後に、目尻の高さを決めます（表の横の列）

高め　真ん中　低め

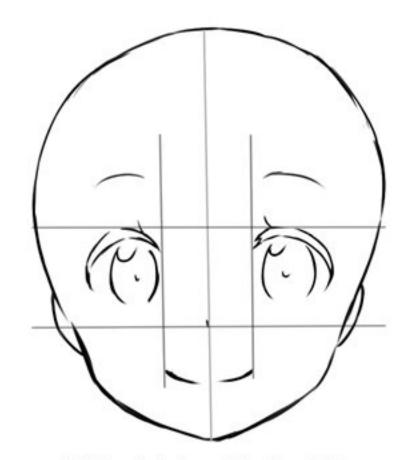
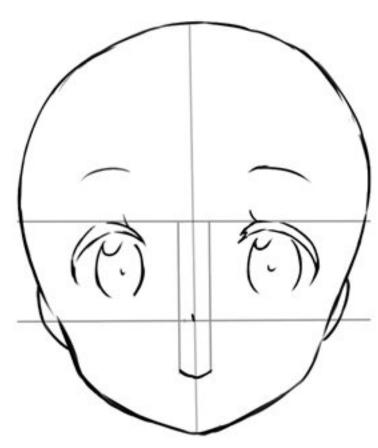
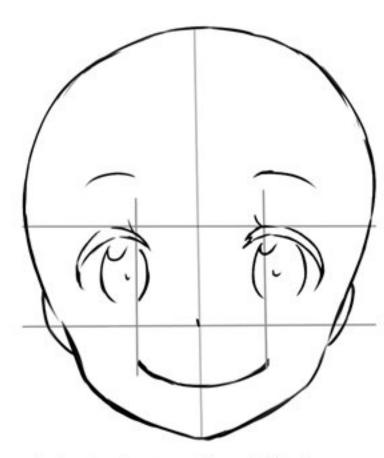
①～③でえらんだものを合体させて完成

口の描き分け

口の描き方は２章の表情のところでくわしく解説します。
ここでは構造と見え方、種類を押さえておきましょう。

口を構成するもの

開けた口

歯は通常の場合、描かないか上の歯のみを描き込みます。下の歯も描いてしまうとリアル寄りの絵になってしまうので基本的には描きません。また歯は１本１本ではなくライン状のものとして描きます

閉じた口の大きさ

大きすぎる口は女の子らしくありません。やや小さめを意識して描きましょう。
その中でも大きめの口は元気のよさ、明るさを表現、小さな口はおしとやかさ、女の子らしさを表現します

標準の大きさ、目と目の間を埋めるくらいの大きさ

おちょぼ口。口が小さいと幼い印象になります

大きくてもこのくらいが限度。それ以上だと女の子よりも少年らしくなります

角度による口の中の見え方

舌は喉の奥につながっているので
角度によって見え方が変わります

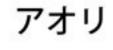
アオリ

ノドにつながるように

舌はほとんど見えません

つながってない舌の
ラインは NG

（正面）

フカン

首の大きさを意識して

山なりのカーブを描きます

ほとんどが舌です

舌が小さすぎて首に
つながっていない

口のバリエーション

標準の形。４つの要素が入ります

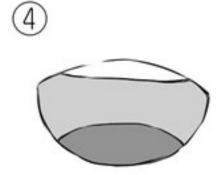
下唇にラインを引くと厚ぼったい唇
になります。色っぽさがアップします

歯を八重歯に

口の描き順

① 口角の位置を決めます

② 上唇を描きます

③ 下唇を描きます

④ 口の中を描きます

耳の描き分け

耳は描き分けの項目に入っていませんが、頭部の角度や傾きを表す大事なパーツになるので覚えておきましょう。位置と、角度による見え方がポイントです。

耳の角度と位置

実際の耳はもっと複雑ですが、
デフォルメをかけて描きます

耳輪

対輪

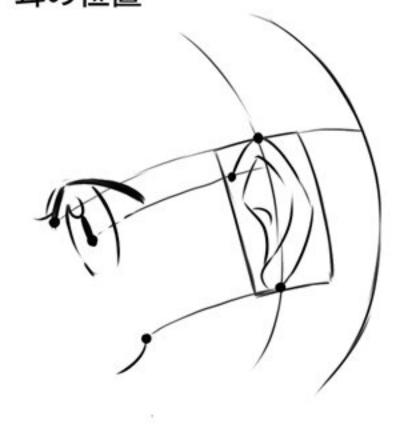
耳珠

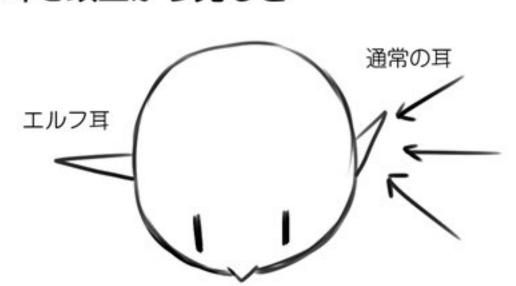
耳垂（耳たぶ）

右耳

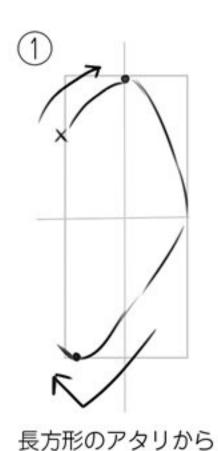
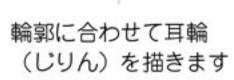
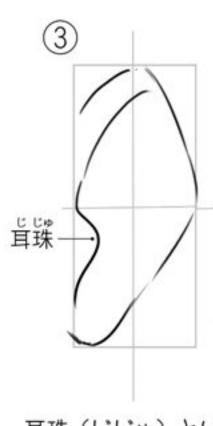
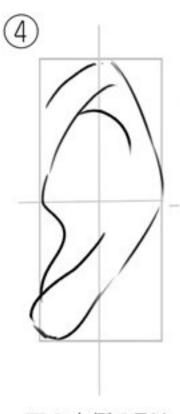
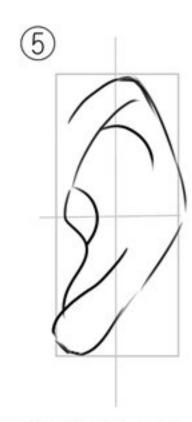
左耳

顔が小さいほど耳の中身も省略します

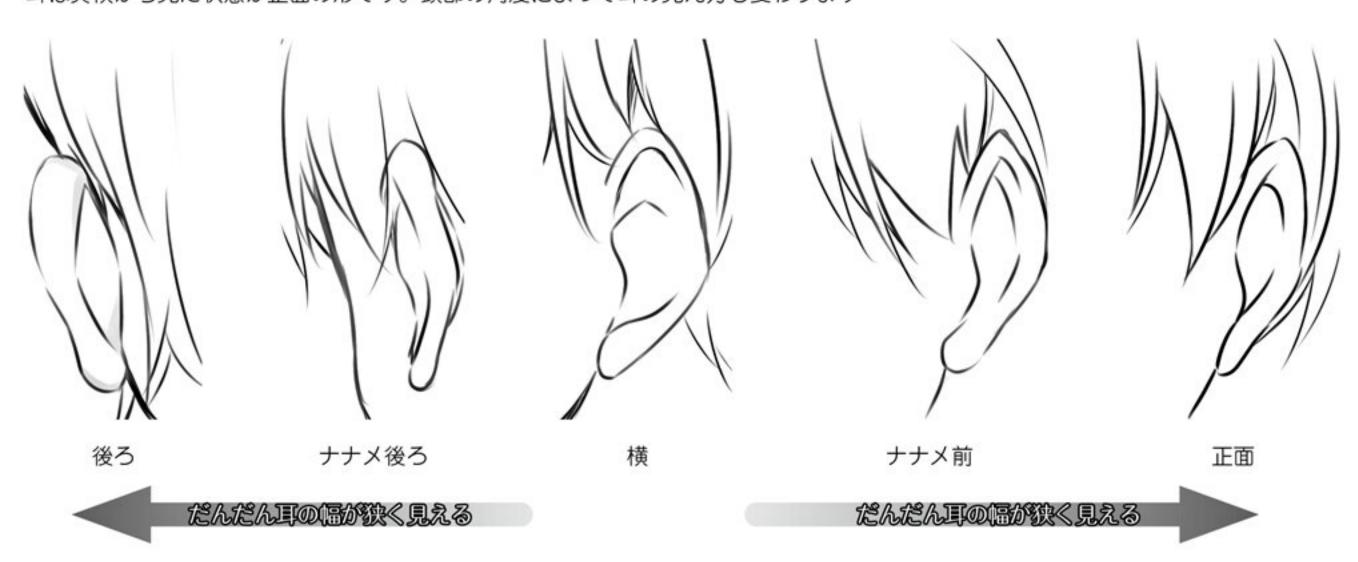
耳の位置

四角でアタリを描き、その中に納めると描きやすいです。耳のスタート位置は瞳の中心の延長線、耳たぶは口角の延長線を目安にしましょう

耳を頭上から見ると

頭部にぺたっとついているわけではなく
音を集めやすいようになっています

真横から見た左耳の描き方

長方形のアタリから
耳の輪郭を描きます

輪郭に合わせて耳輪
（じりん）を描きます

耳珠（じじゅ）という
出っ張りを描きます

耳の内側の形も
描きます

穴をつくるように
耳のへこみを描きます

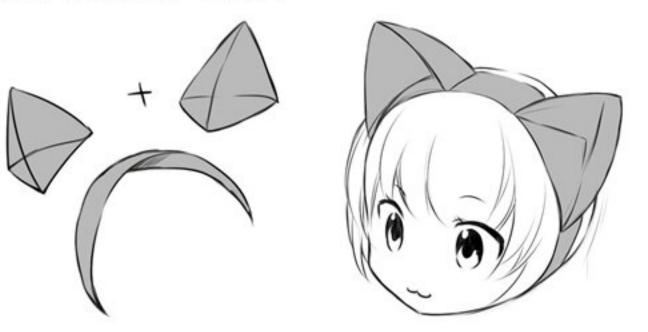
頭部の角度による見え方

耳は真横から見た状態が正面の形です。頭部の角度によって耳の見え方も変わります

耳のバリエーション

エルフ

耳の位置は人間と同じです。
形は細長い三角形をイメージします

猫耳

カチューシャをつけたライン上に耳がつきます。
形は三角錐をイメージします

猫耳を描くときは人間の耳は髪で隠しましょう

髪型の描き分け

髪の毛は描き分けをする上で重要な項目の一つです。
生え方や生え際、束のとらえ方を押さえておきます。

前髪

後ろの髪

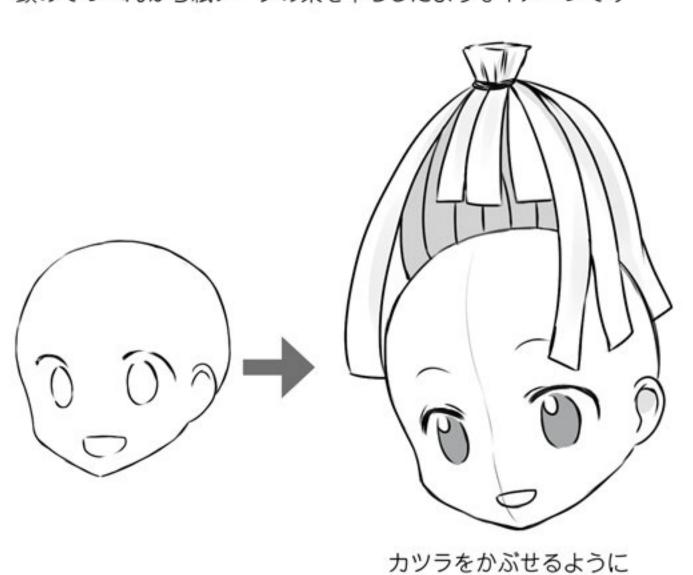
横髪

Point 髪型は３つのパーツで分ける！

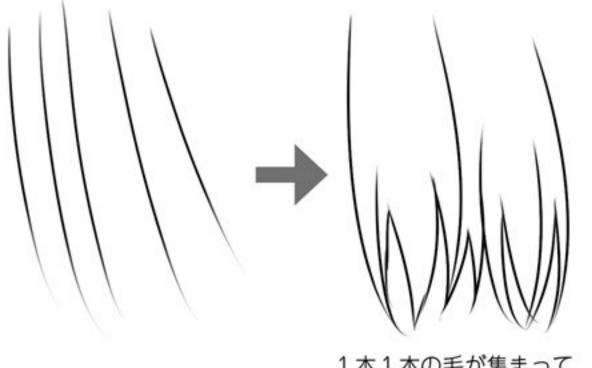
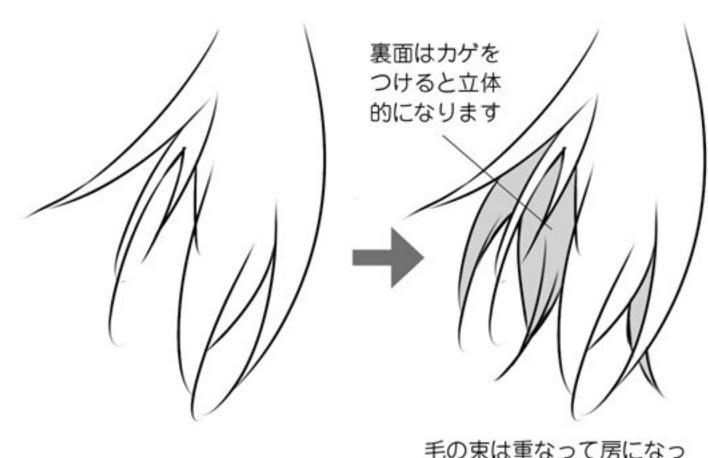
１本１本ではなく、毛の束でとらえよう

毛の束の流れで考える

頭のてっぺんから紙テープの束を下ろしたようなイメージです

カツラをかぶせるように

髪の生え際

髪の生え際を意識します。横は耳のラインにつながるように、後ろは首の上のラインに沿って生え際を描きます

毛の束で厚みを出す

１本１本の毛が集まって束になっています

毛の束は重なって房になっています

毛の束は絵柄に影響する

太い

デフォルメ度が強くなる

細い

線が多く細かい表現ができる

混合

大きな流れと細かいニュアンスを表現できる

髪質の重い軽い

重い

髪がすき間なく顔の周りを覆います。髪の房を太めに、毛の束も少なめに描きます

軽い

髪の房を細くすると動きのある髪を描けます。房の大きさに強弱をつけて、毛先をより細く描いていきます

輪郭・バランスで描き分けよう

輪郭・バランスの３パターンに当てはめて、キャラクターをつくってみました。各パーツの描き方を見ていきましょう。

1.「基準顔」で描き分け

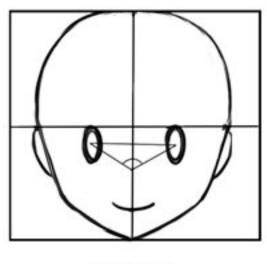
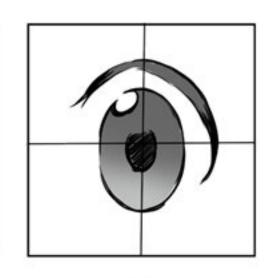
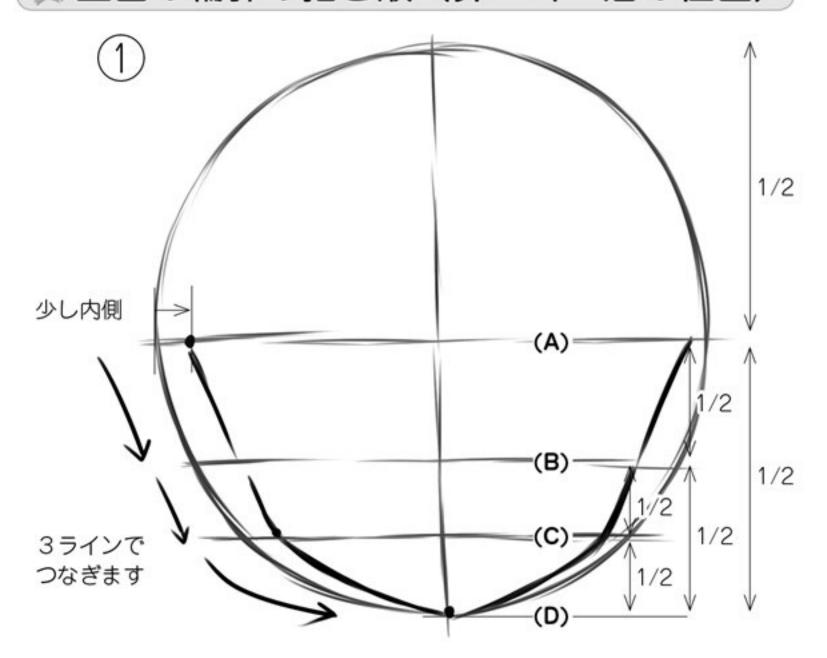
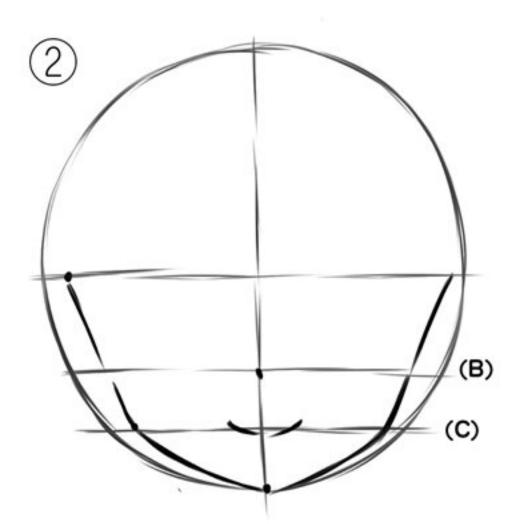
まずは、基準顔から描き分けに取り組んでみます。

基準顔のサンプル

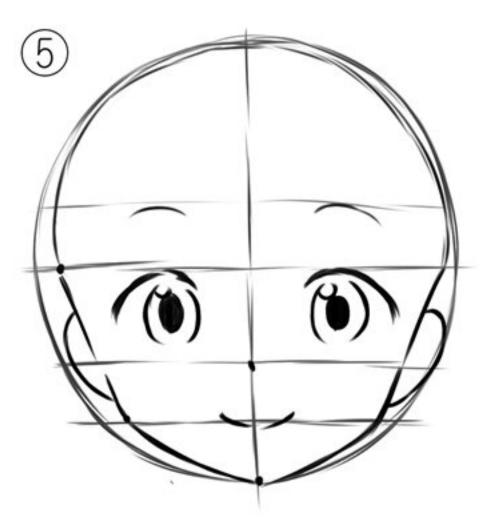
バランス

目

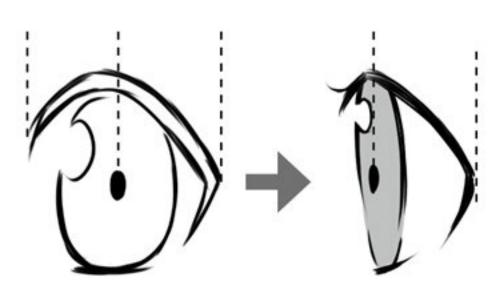
正面（ややナナメ）

ナナメ後ろ

正面の輪郭の描き順（鼻・耳・眉の位置）

円でアタリを描き、縦横二等分の十字線を引きます。下半分をさらに二等分、さらに二等分します。（A）・（C）・（D）のラインと交差するポイントを通りながら輪郭を描きます

鼻は（B）、口角は（C）のライン上に描きます

鼻と瞳の中心を結び三角形をつくります。鼻の角度が120 度になるように瞳の位置を決めます

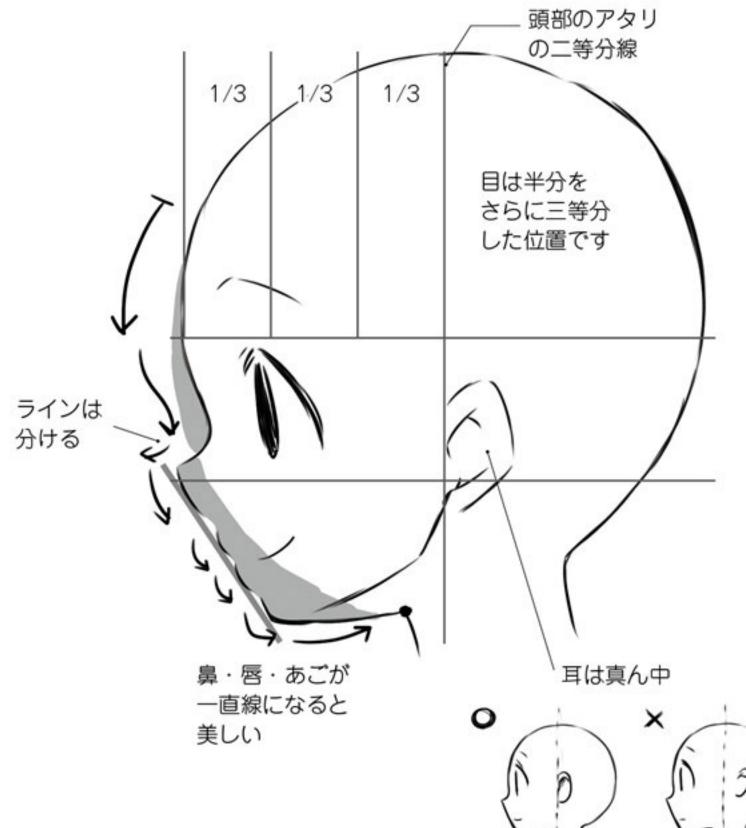
上まぶたは（A）のラインを超えないように描きます

瞳とハイライトを処理し、耳を描きます

横から見た場合のパーツの描き方

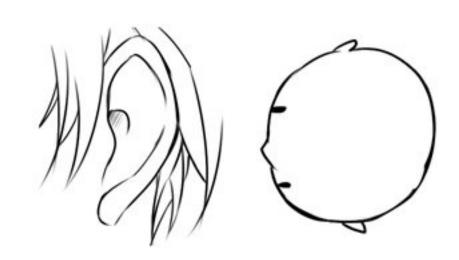
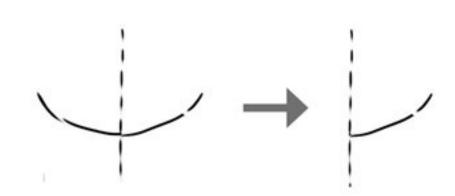
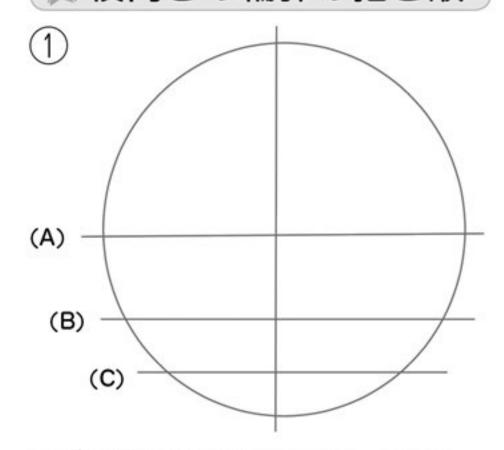
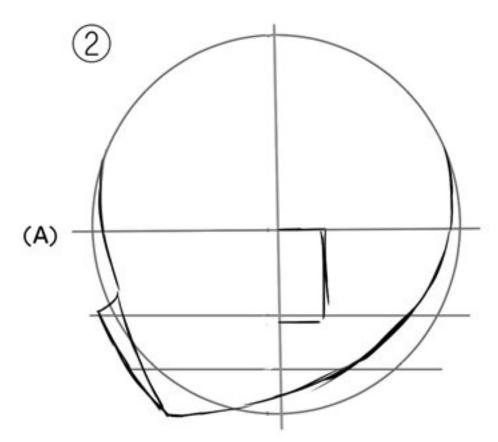
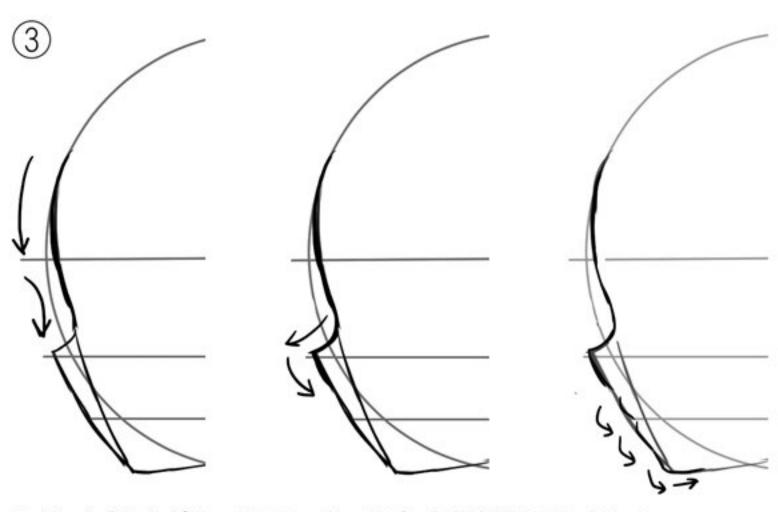
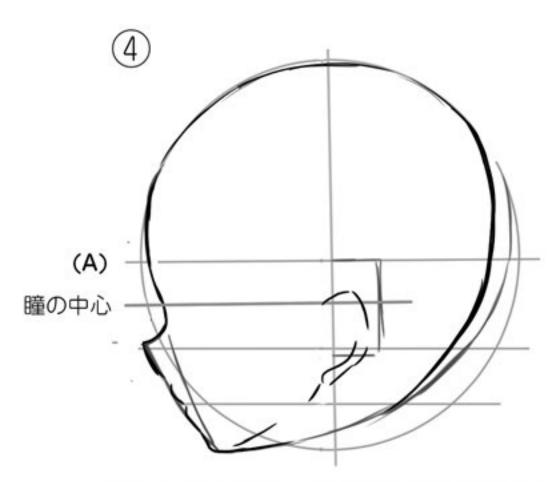
目

幅は約半分になります。目尻の位置は正面のときと同じです

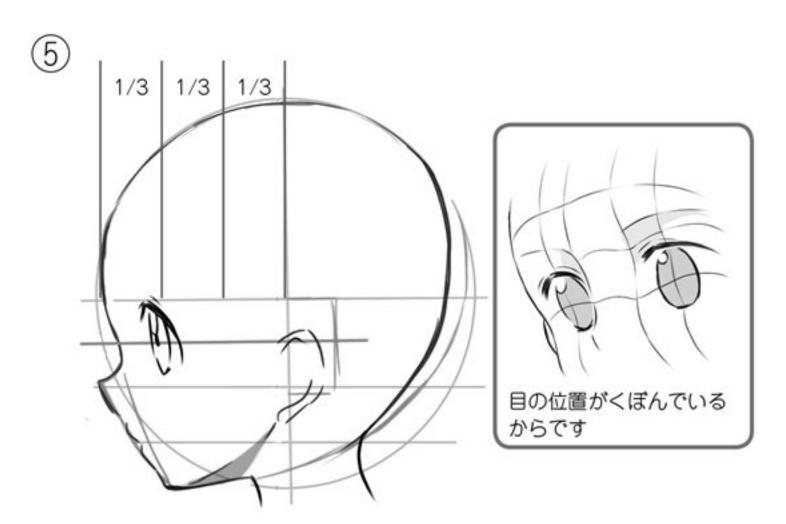
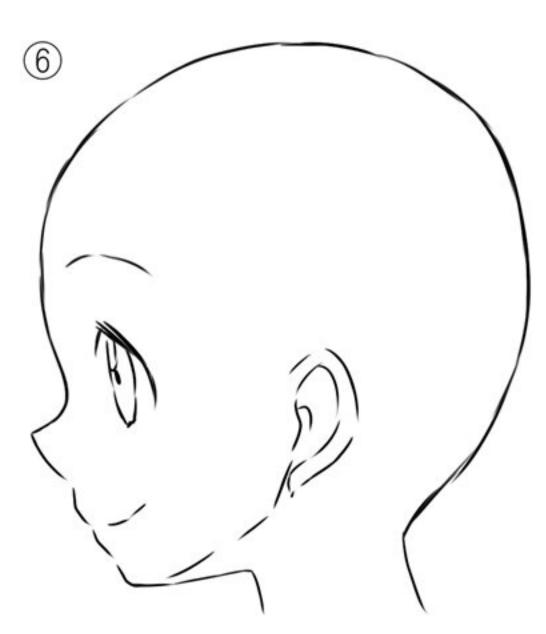
瞳の上にまぶたがかぶさっています。瞳の表面はカーブしているので傾いて見えます

輪郭

目・鼻・耳の高さは正面のときと同じになるように配置します

耳

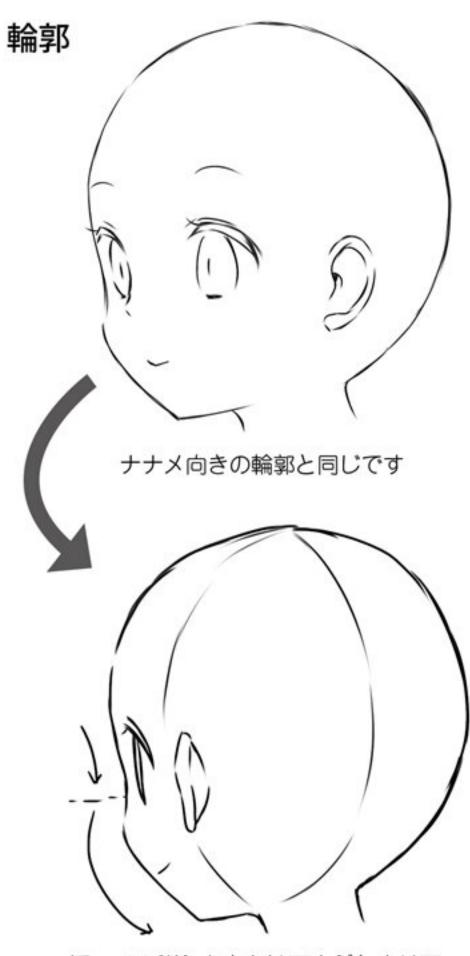
横向きは耳の構造がよく見える角度です

口

正面のときに４ラインだった口は半分の２ラインになります

横向きの輪郭の描き順

正面顔同様に円のアタリを二等分、四等分、八等分します

おでこの位置（（A）より少し上）からアタリを下ろし、風船の形をつくります。瞳の中心あたりから三角形を足します

ラインを分けながら、おでこ→鼻→あご、と描き進めていきます

瞳の中心に耳の上、口角の位置あたりに耳の終わりがくるようにあごをつなげます

目の位置がくぼんでいるからです

あごの下には面があります。
おでこから耳までの三等分した位置に目を描きます

目頭よりおでこに近い位置に眉を描きます

ナナメ後ろから見た場合のパーツの描き方

輪郭

ナナメ向きの輪郭と同じです

ほっぺの膨らむ高さは下まぶたより下、口角より上です

目

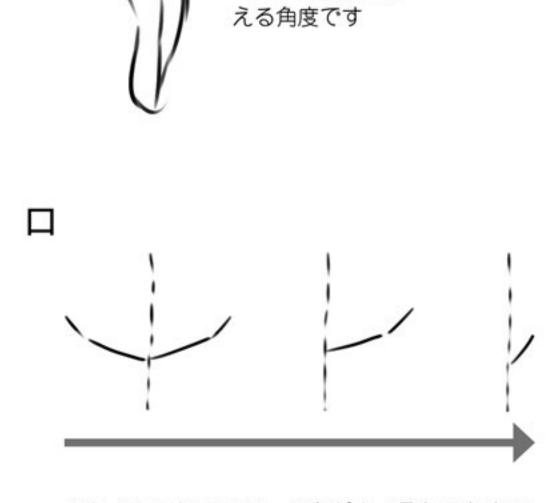
さらに幅は狭くなります

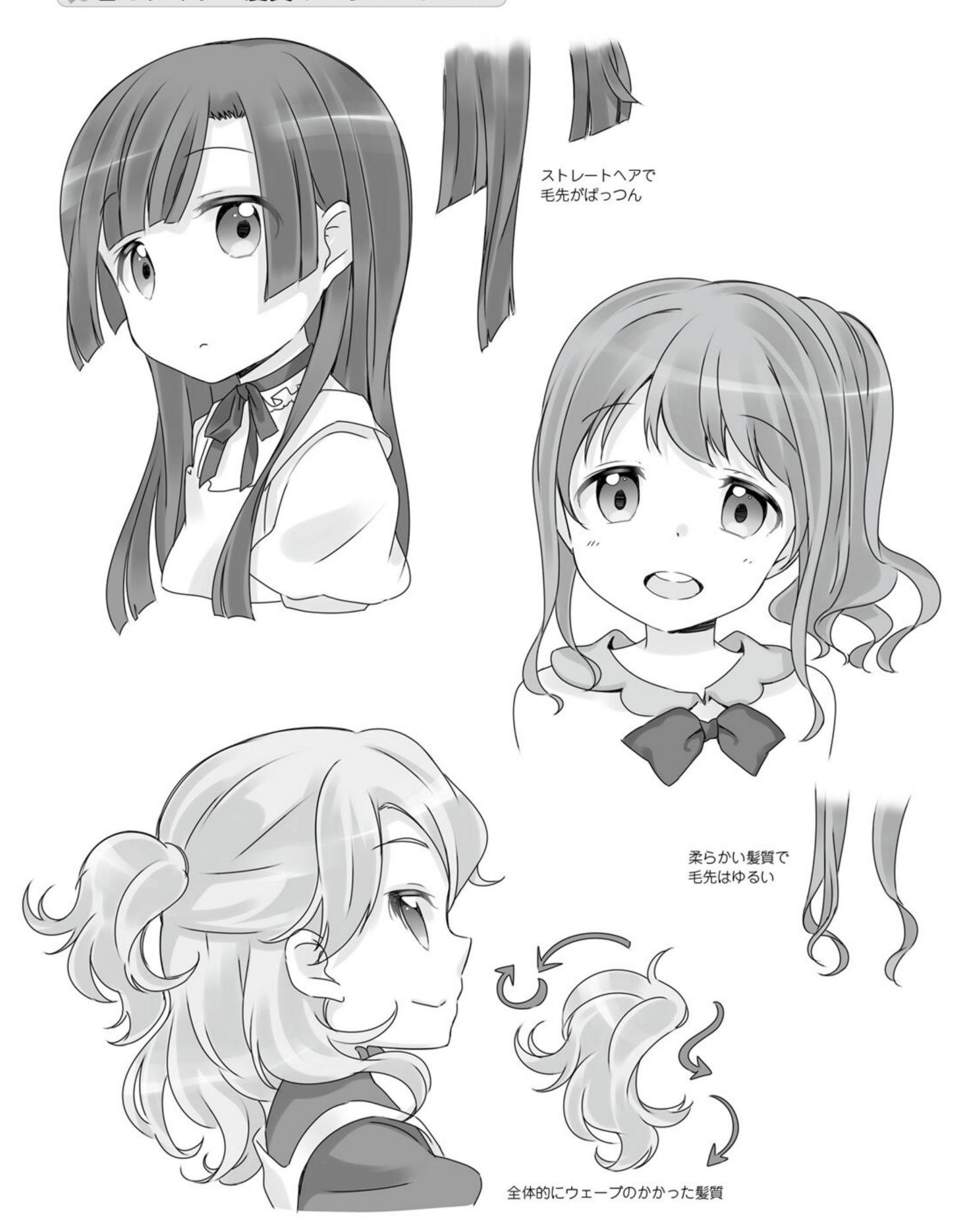
奥に入り込んだラインも描きます

上まぶたはへこませ気味に

耳

耳たぶと裏側が見える角度です

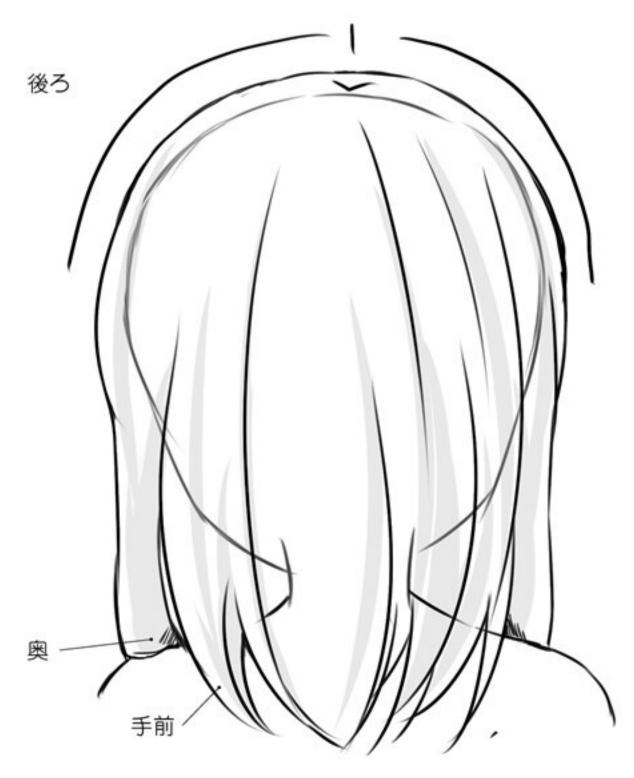
口

口はさらに短くなり、口角がよく見える角度になります

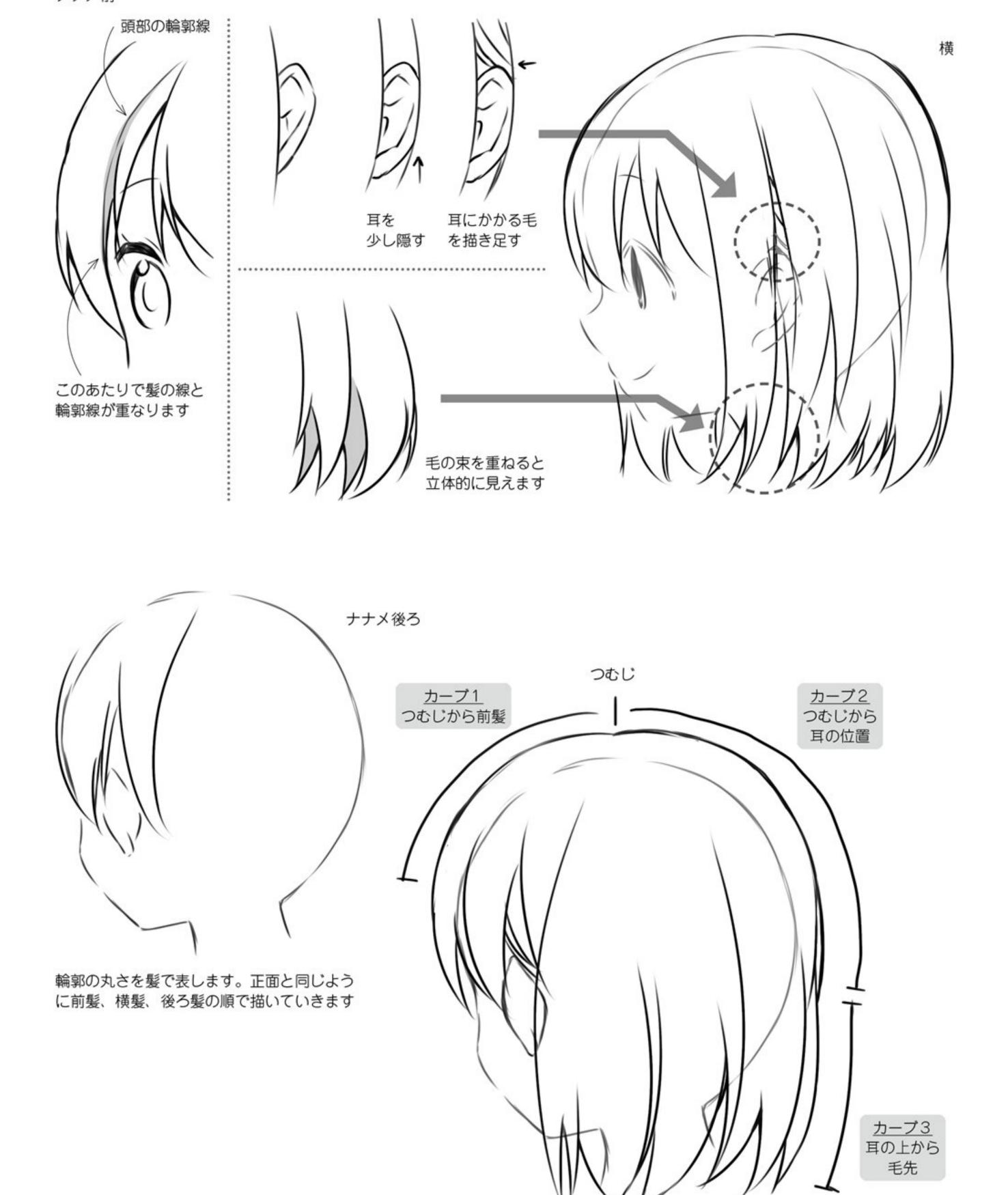
目のタイプ・髪質のバリエーション

ミディアムヘアの描き方とアレンジ

ミディアムヘアは、すべての髪型に通じる基本の描き方です。髪の長さを調整するとボブヘア、ロングヘア、ショートヘアといろいろアレンジ可能です。まずはミディアムヘアを描けるように練習しましょう。

あごから風船が膨らんでいるように形を取ります。
頭の丸みを意識しながら前髪を描きます

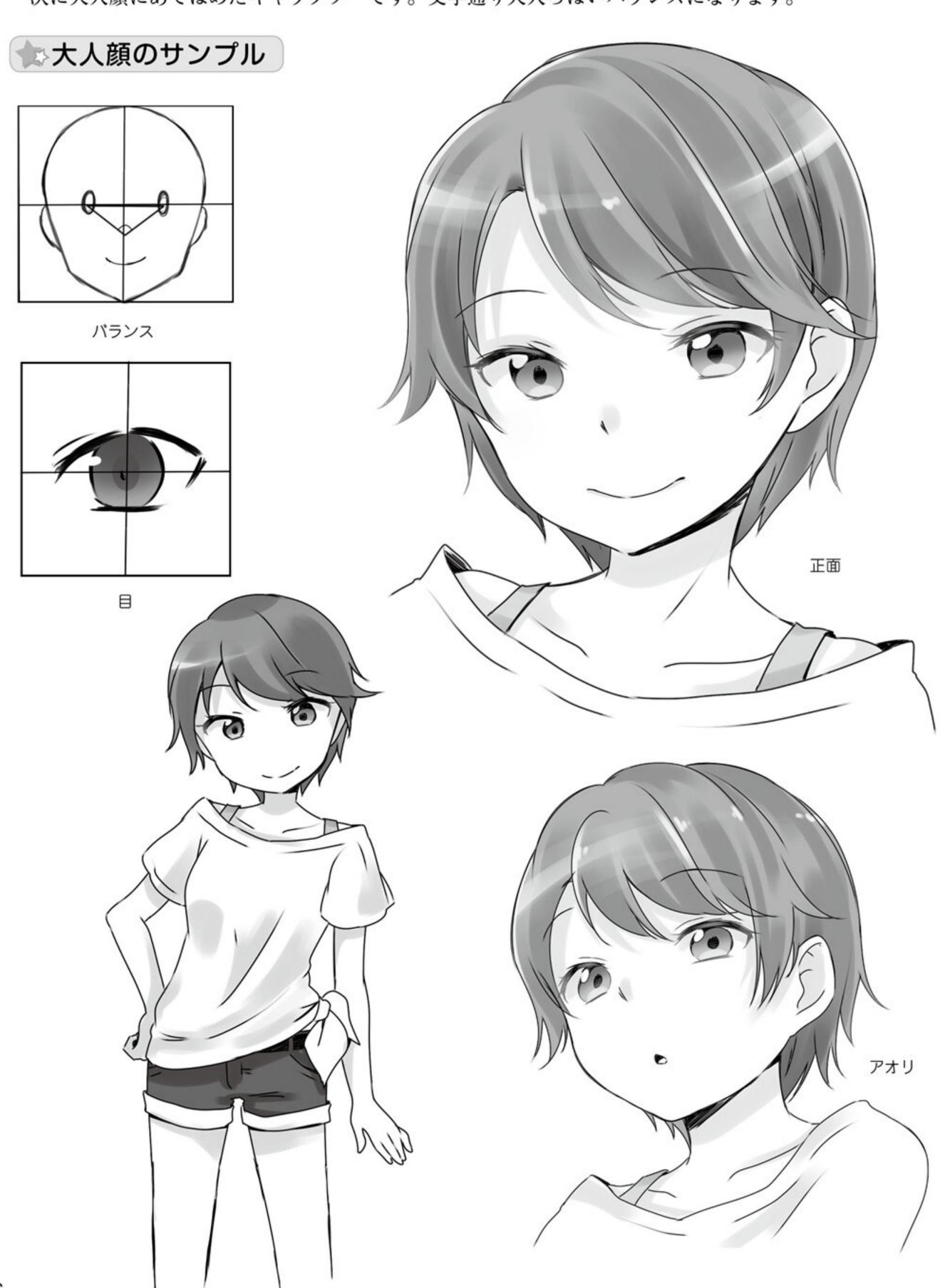
前髪の両端は横髪になります。目が隠れない程度に横髪を追加します。この場合も、直線を描くのではなく、顔の丸みに沿うように曲線を描きます

ミディアムの場合は２つのカーブができるように膨らみをつくります

髪が肩にかかるのを意識しながら後ろ髪を描きます

髪は房でとらえます

頭の形に沿いながら、３つのカーブを意識して描いていきます

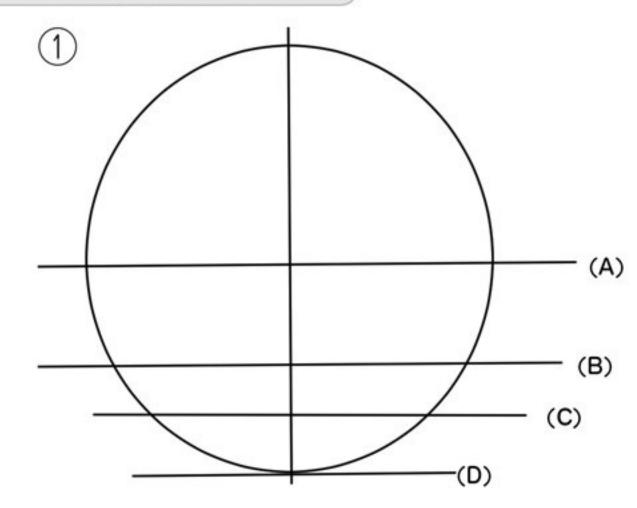
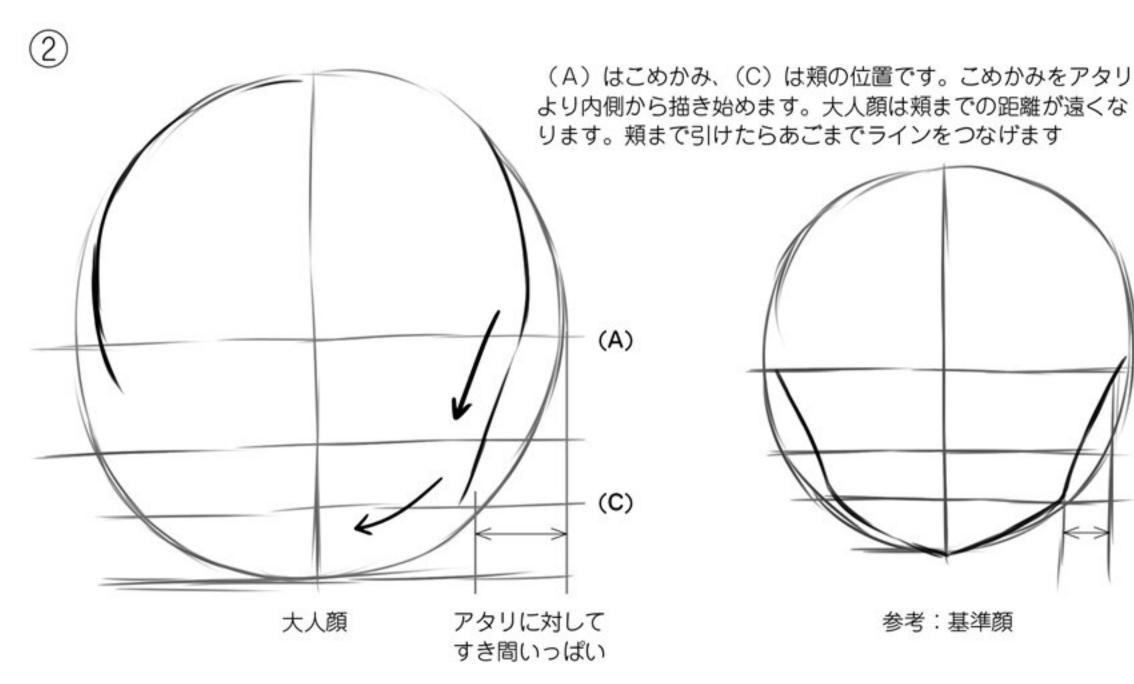
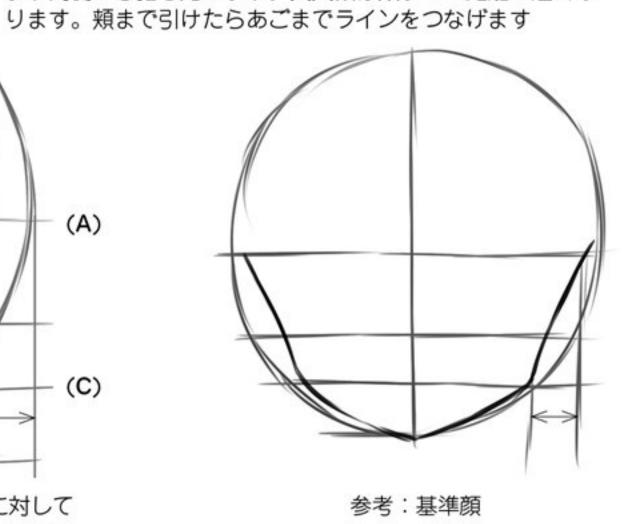
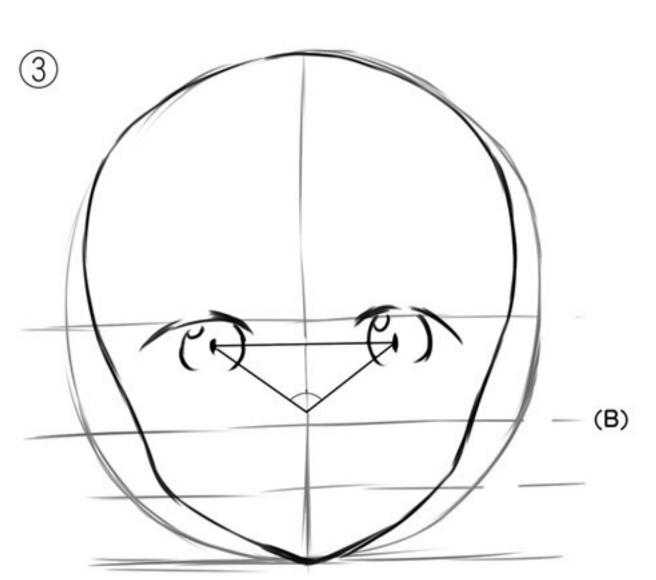
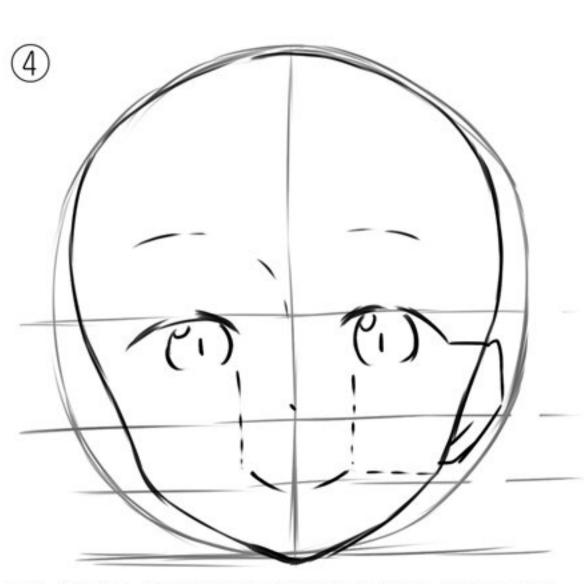
2.「大人顔」で描き分け

次に大人顔にあてはめたキャラクターです。文字通り大人っぽいバランスになります。

大人顔のサンプル

正面の輪郭の描き順

基準顔と同様に円でアタリを描き、縦横二等分の十字線を引きます。下半分をさらに二等分、さらに二等分します

（A）はこめかみ、（C）は頬の位置です。こめかみをアタリより内側から描き始めます。大人顔は頬までの距離が遠くなります。頬まで引けたらあごまでラインをつなげます

参考：基準顔

鼻の高さは（B）の高さよりやや上です。瞳と鼻を結んで三角形をつくります。大人顔は鼻の位置の角度を 100 度にします

口角の高さと耳の位置は基準顔と同じです。瞳の中心の延長線と口角からの延長線が目安です

角度がついた場合のパーツの描き方

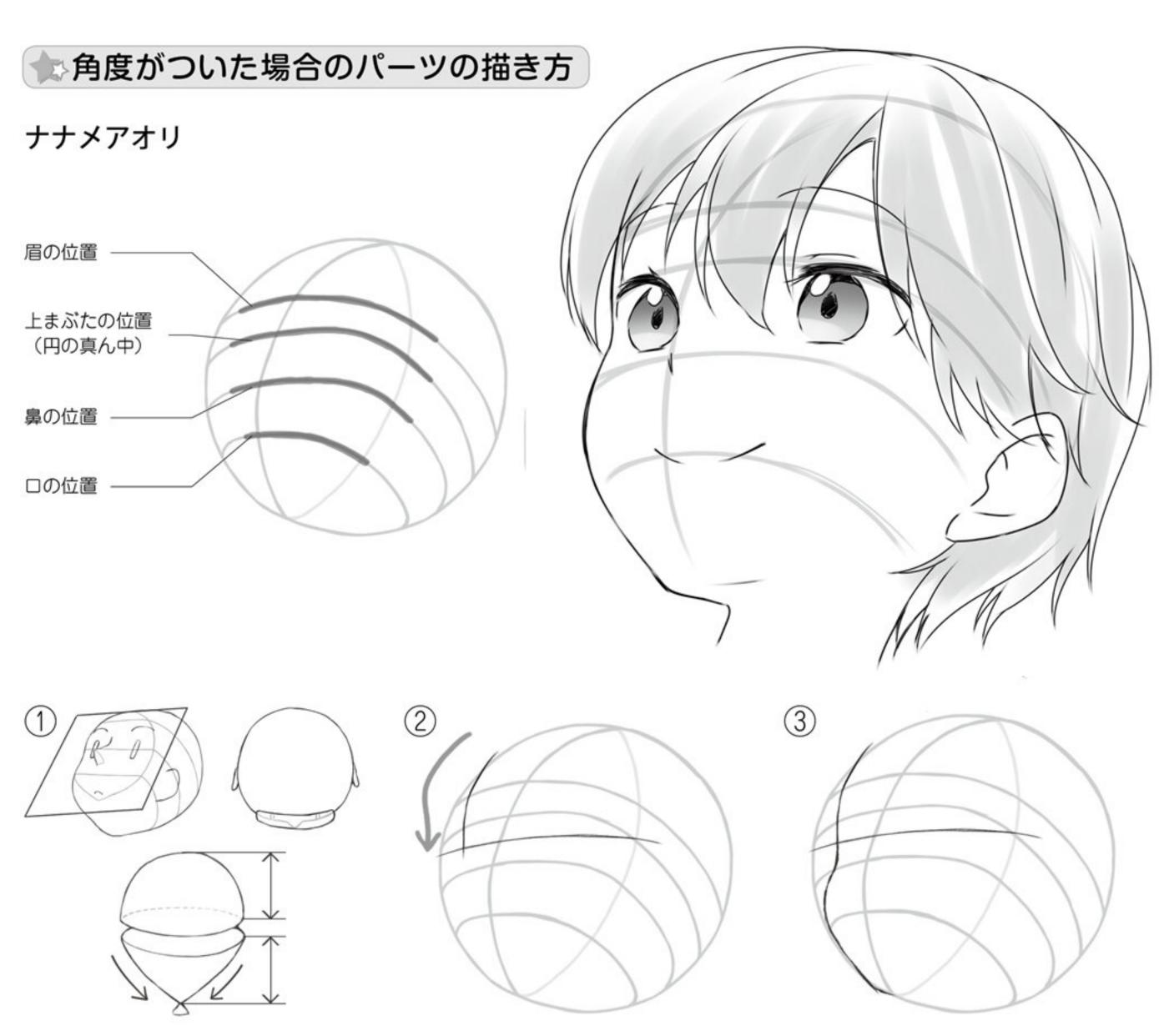
ナナメアオリ

眉の位置

上まぶたの位置
（円の真ん中）

鼻の位置

口の位置

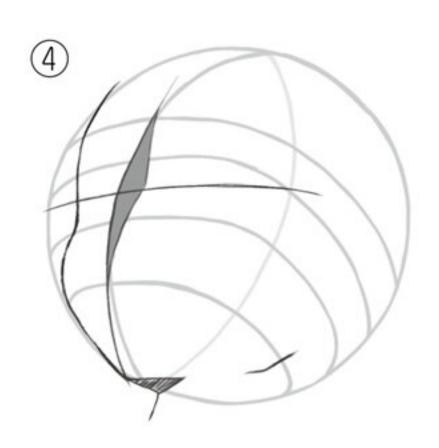
①

円の半分から下が少しすぼむように風船形でアタリを取ります。このとき、顔の正面がやや平らになるようにします

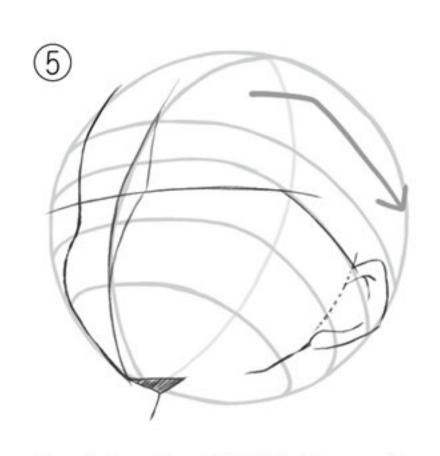
②

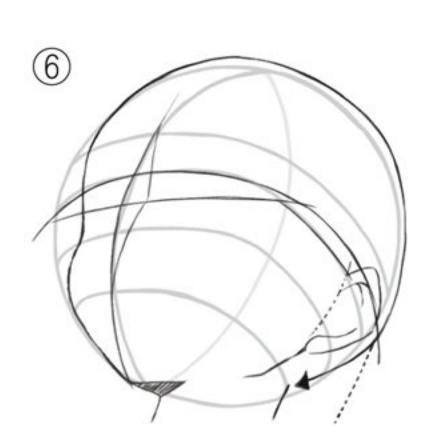
顔の堀の分、瞳の中心はくぼむのでおでこから瞳の中心ラインまで輪郭をへこませます

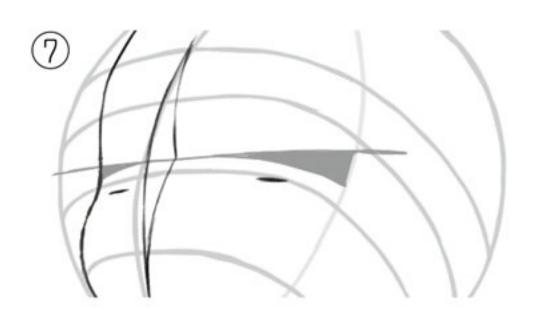
③

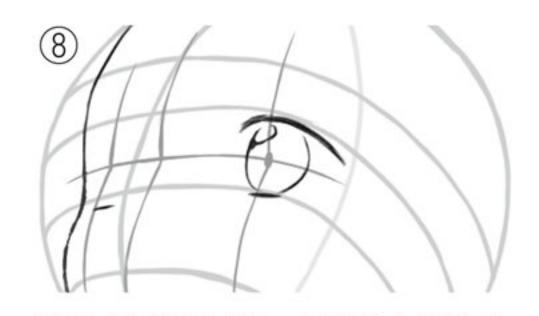
ほっぺの膨らみを意識しながらあごまでラインをつなぎます

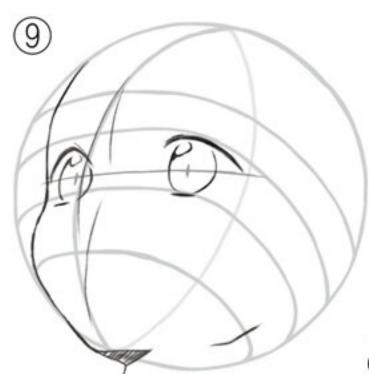
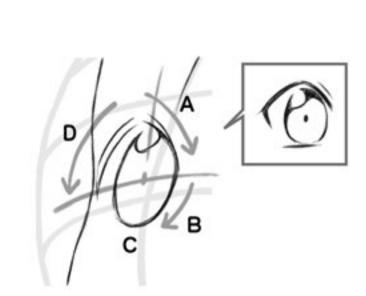
④

おでことロはアタリに沿います。目の位置はくぼみます。あごの下は面があり、カゲができることもあります

⑤

瞳の中心ラインの延長線上が耳のスタート位置です。顔の正面が平らなので目尻から耳までは急カーブします

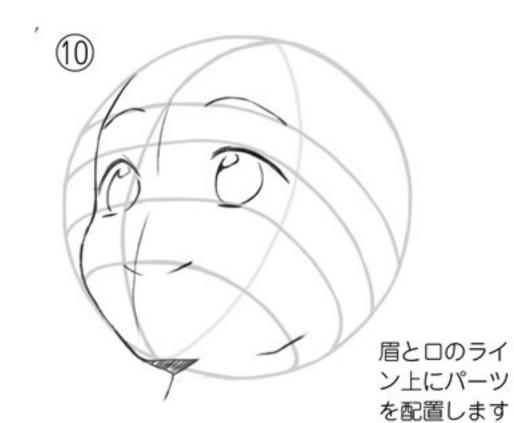
⑥

後頭部は、上半分の形は円に沿っています。下半分は首まですぼまります

⑦

くぼみをつけたところが瞳の中心です

⑧

瞳の中心を基に上まぶた、下まぶたを描きます
（目のタイプ：カーブ、目尻の位置：真ん中）

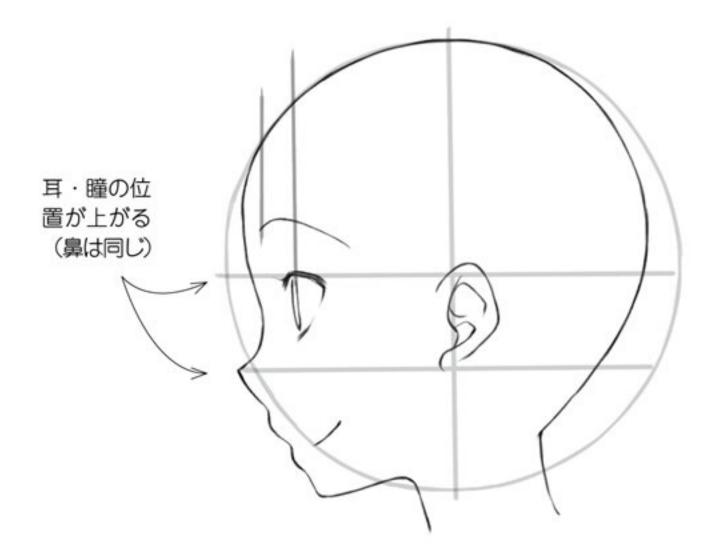
⑨

A・B 共に角度がつきます。
C もカーブに沿ってたれます。
D はかなり下になります

⑩

眉と口のライン上にパーツを配置します

横

大人顔の横向きは、耳・瞳の位置が基準顔より上がります（鼻の位置は同じです）。
顔の彫りの分、眉頭は瞳の中心よりおでこに近いです

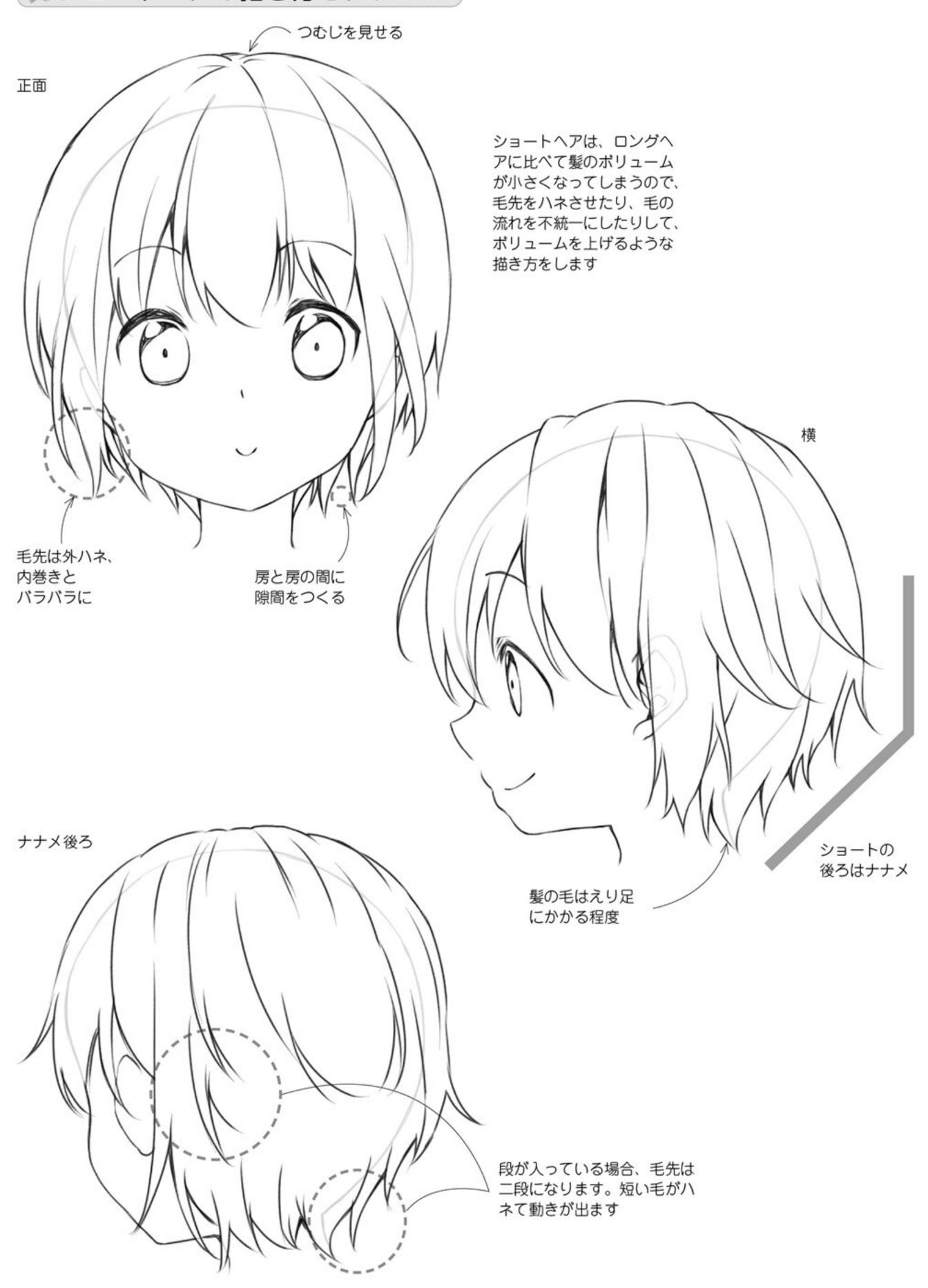
目

大人顔の目は、基準顔と比べると縦の長さが短くなります。
また、この絵の場合は目尻が高い位置です

基準顔
（目尻は真ん中）

大人顔
（目尻は真ん中）

大人顔
（目尻が高い）

ショートヘアの描き方とアレンジ

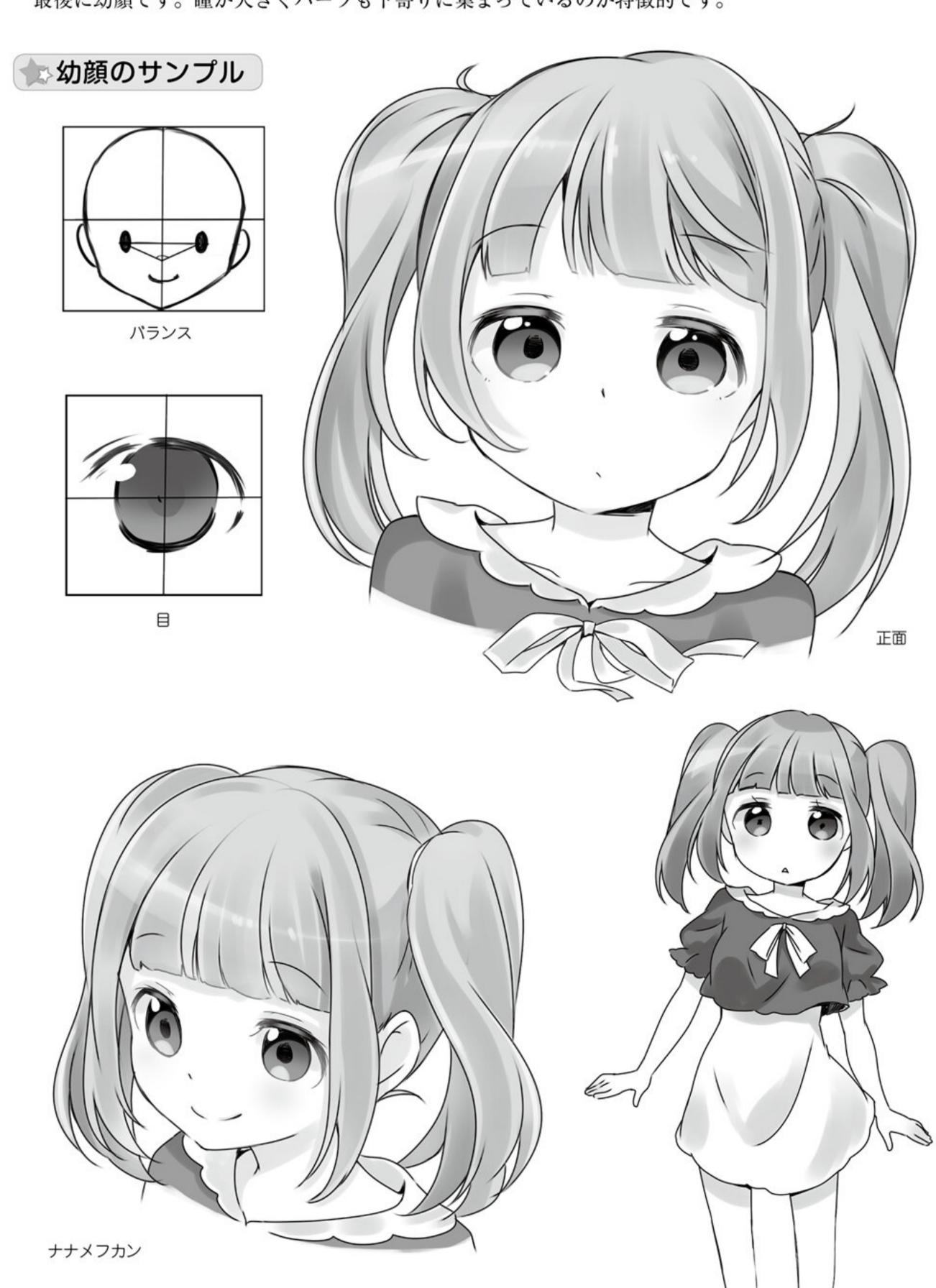
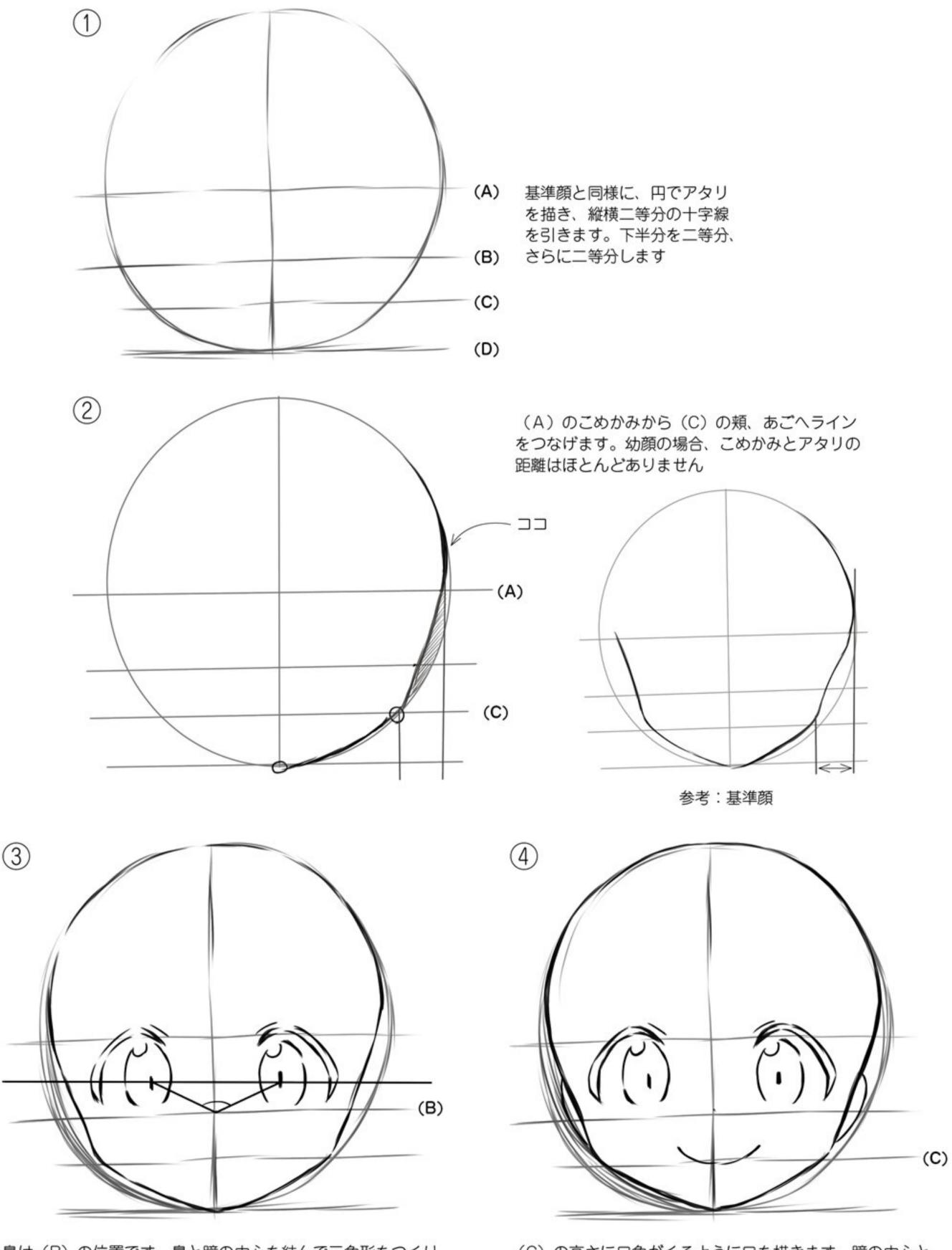
髪の処理
毛が集まって
毛の束になります
すべての房を描かずに
ある程度省略します
短い毛先が交差する形
をとらえます
毛の流れ
毛の流れ
ベリーショート
頭の形に沿って短くて細い
房をハネさせていきます
ハネは放射線状になります
外ハネ
耳の横が一番ボリュームが出るように

3.「幼顔」で描き分け

最後に幼顔です。瞳が大きくパーツも下寄りに集まっているのが特徴的です。

幼顔のサンプル

正面の輪郭の描き順

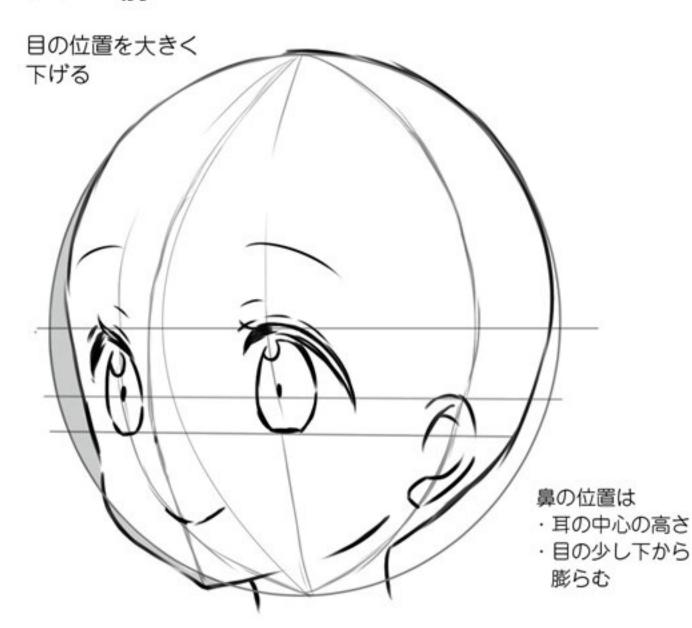
①基準顔と同様に、円でアタリを描き、縦横二等分の十字線を引きます。下半分を二等分、さらに二等分します

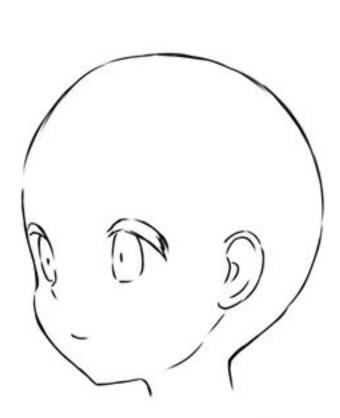
②（A）のこめかみから（C）の頬、あごへラインをつなげます。幼顔の場合、こめかみとアタリの距離はほとんどありません

③鼻は（B）の位置です。鼻と瞳の中心を結んで三角形をつくります。鼻の頂点の角度は 135 度です。基準顔と比べると瞳の位置は下がります

④（C）の高さに口角がくるように口を描きます。瞳の中心と口角の延長線に耳を描いて完成です

角度がついた場合のパーツの描き方

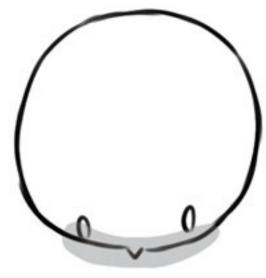
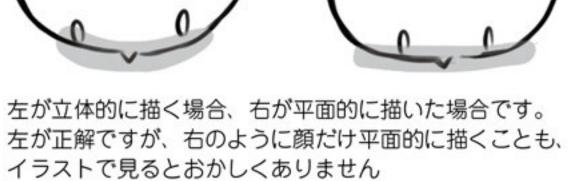
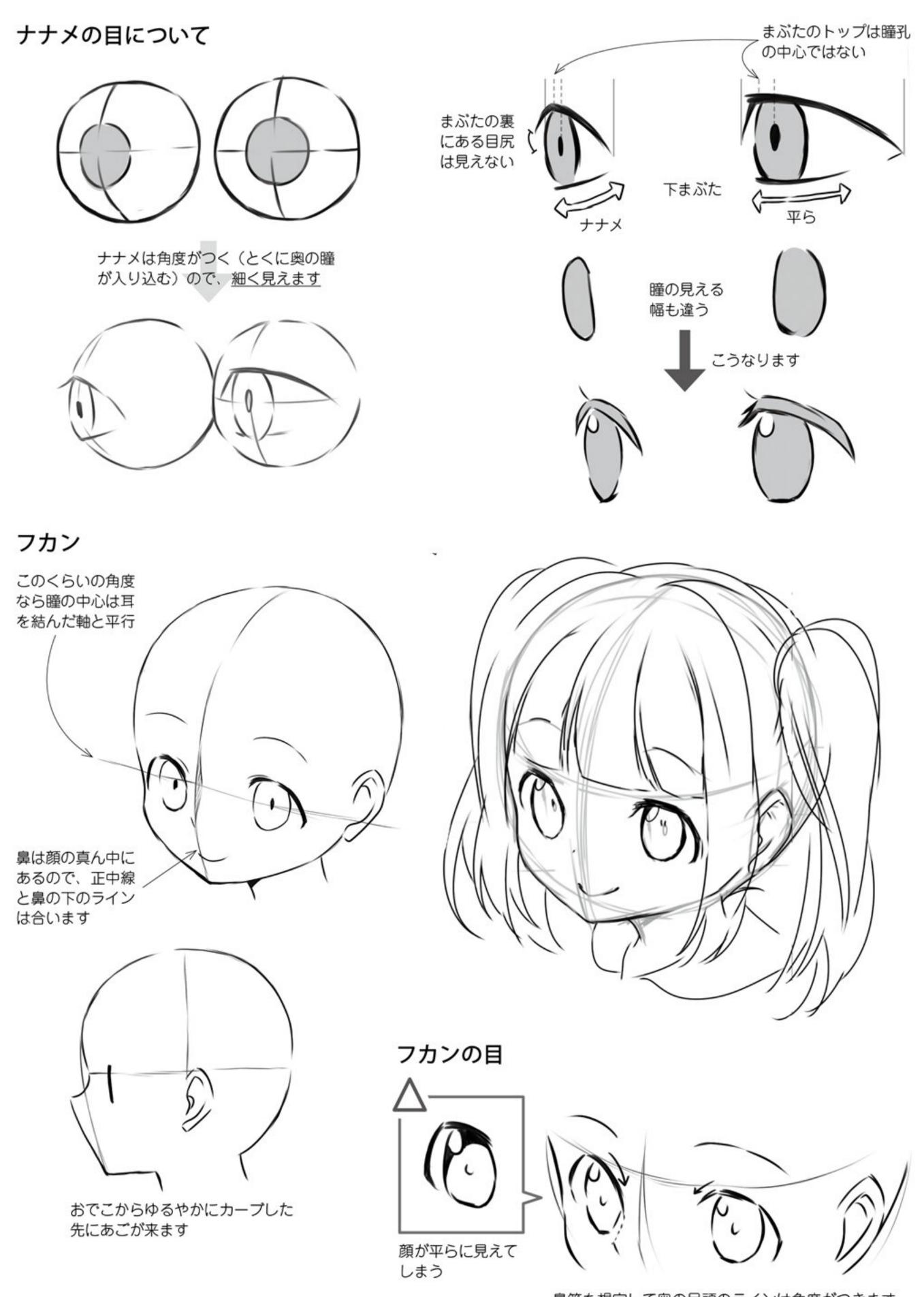
最初に補助線を描き、目の位置を決めてから、輪郭を描きます

ナナメ前

もっとナナメ

もっとナナメになると鼻で目が隠れ始めます。
（目の輪郭線と鼻の輪郭線が同じ線になります）

二次元ならではのナナメ顔

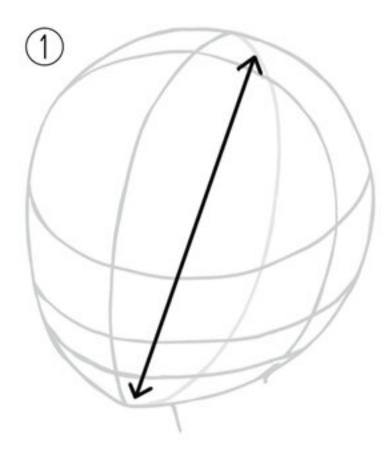
輪郭はナナメなのに目や鼻のパーツは
正面を向いている…マンガ的表現ですが、
これでもナナメを向いているように見えます

左が立体的に描く場合、右が平面的に描いた場合です。
左が正解ですが、右のように顔だけ平面的に描くことも、
イラストで見るとおかしくありません

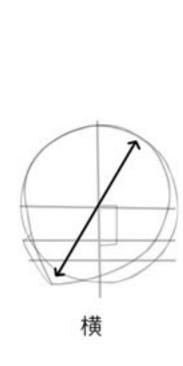
ナナメの目について

ナナメは角度がつく（とくに奥の瞳が入り込む）ので、細く見えます
まぶたのトップは瞳孔の中心ではない
まぶたの裏にある目尻は見えない
下まぶた
ナナメ
平ら
瞳の見える幅も違う
こうなります
フカン
このくらいの角度なら瞳の中心は耳を結んだ軸と平行
鼻は顔の真ん中にあるので、正中線と鼻の下のラインは合います
おでこからゆるやかにカーブした先にあごが来ます
フカンの目
△
顔が平らに見えてしまう
鼻筋を想定して奥の目頭のラインは角度がつきます

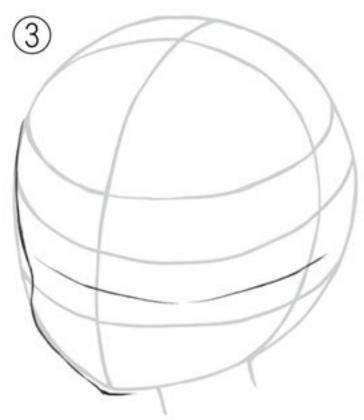
とくに角度がついた場合のフカンの描き方

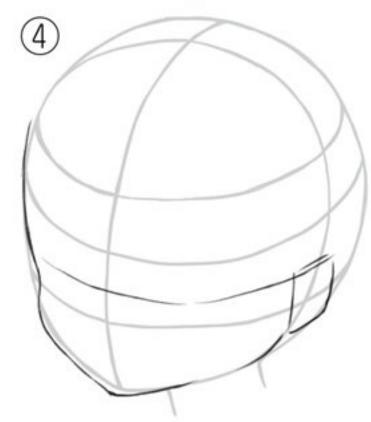
ナナメフカン

①

丸と十字でアタリを描きます。縦の十字線をゆるやかに下し、風船型のアタリを取ります

横

②

おでこから瞳の中心までラインを下ろします

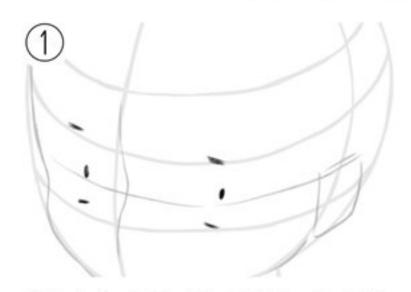
③

ほっぺをカーブさせながらあごまでラインを下ろします

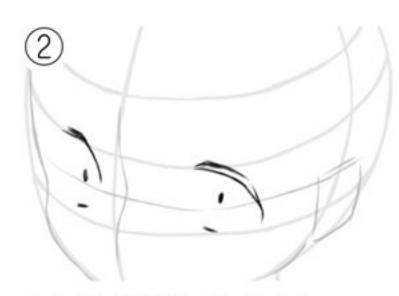
④

瞳の中心と口角のラインの延長線上に耳を配置し、あごからラインをつなぎます。あごの骨もポイントです

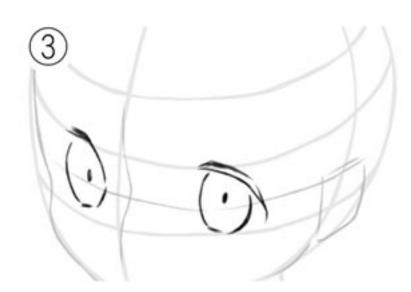
目・眉・口を配置するとこんな感じです

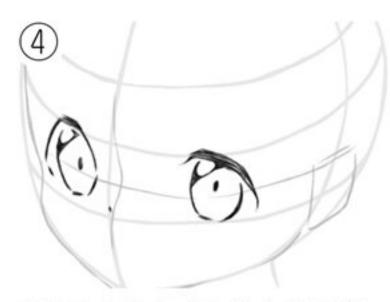
この位の角度なら瞳の中心は左右の耳を結んだ軸と平行です

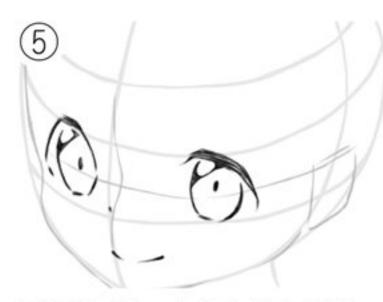
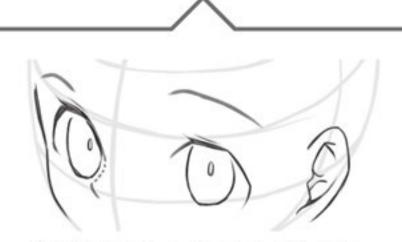
ナナメフカンの目の描き順

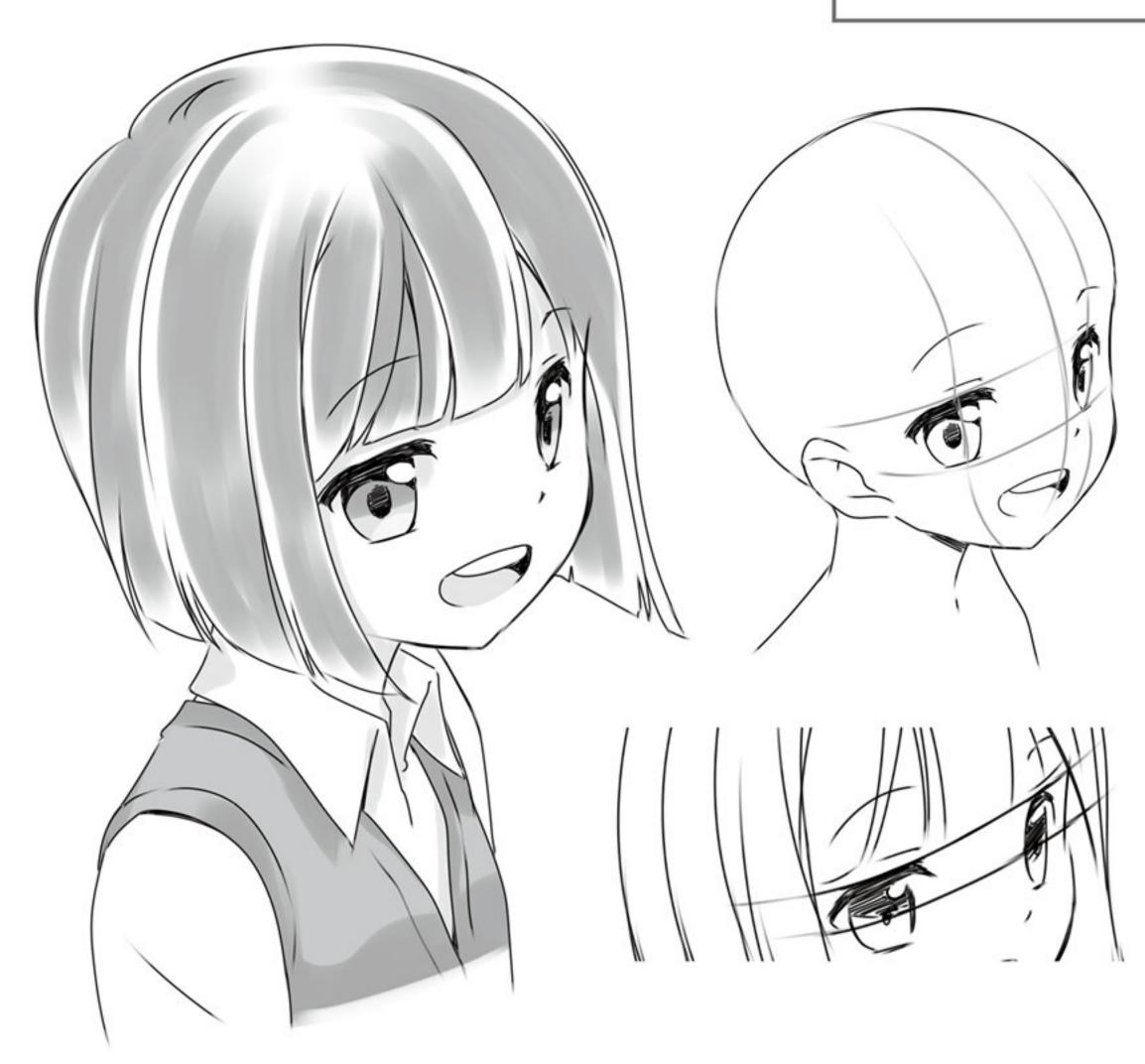
①

瞳の中心、下まぶたの位置、上まぶたの位置を確認します

②

上まぶたから描いていきます（平行・目尻下）

③

瞳を描きます。今回はカメラ目線にします

④

奥側の目尻やハイライトなど描き込みます

⑤

眉は鼻すじとつながるように意識して描きます

目頭側を瞳の中心に集まるように角度をつける

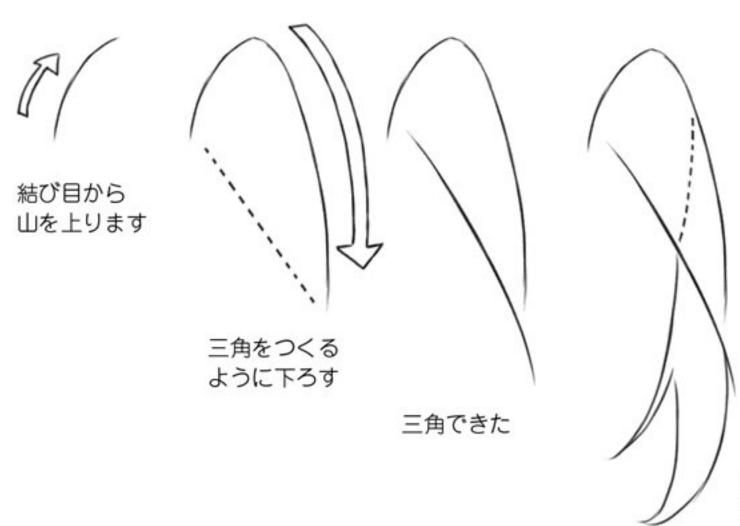
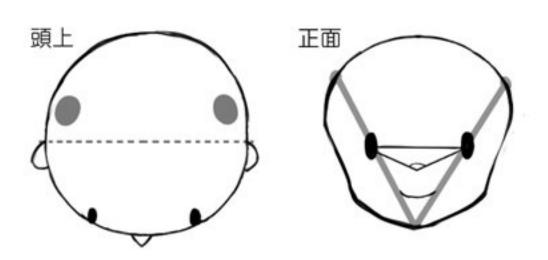
△ 角度をつけないと、顔が平に見えてしまう

ツインテールの描き方とアレンジ

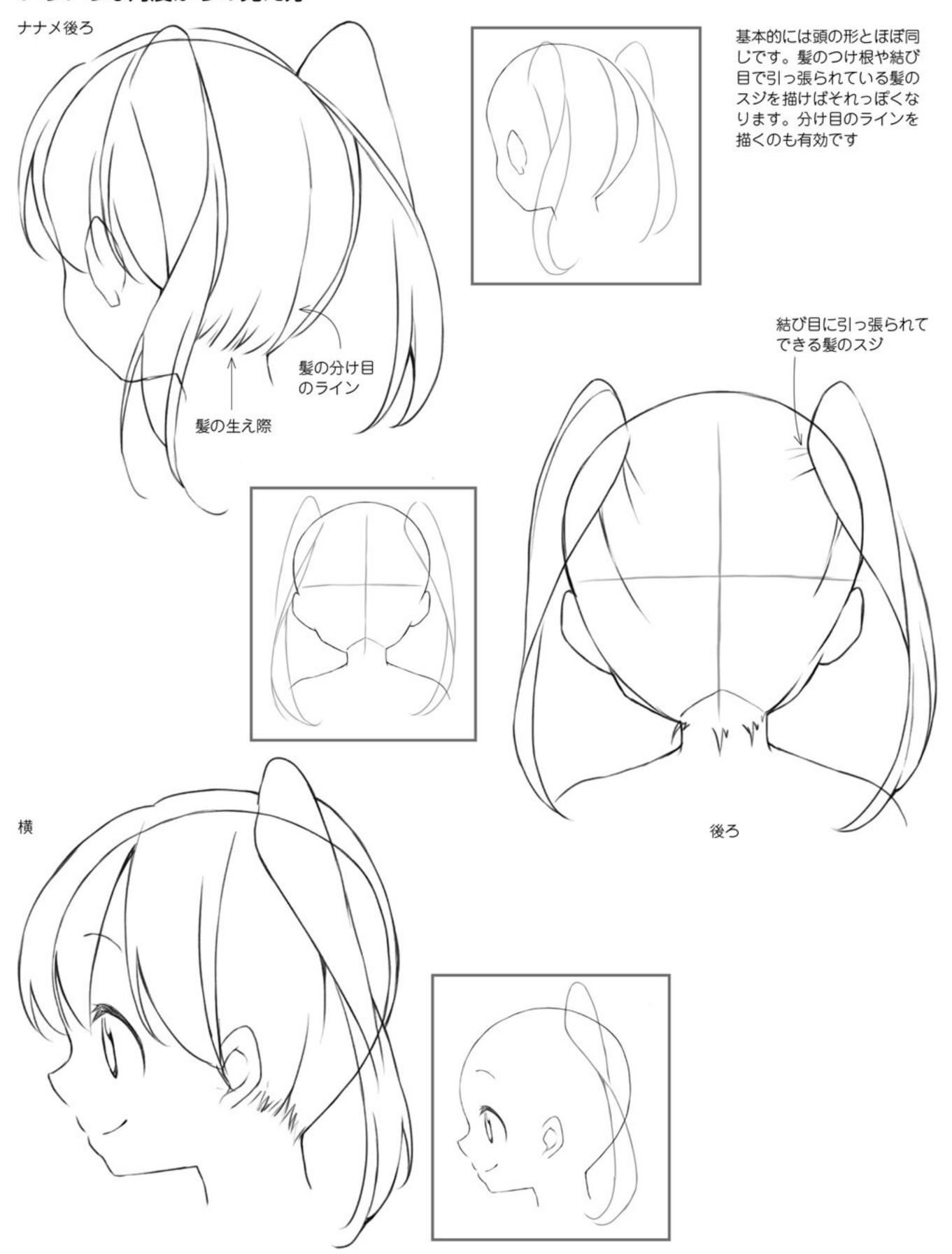
前髪と後頭部の形を取ります

耳の位置のやや後ろ、高さは
あごと目を結んだ延長線上に結び目をつくります

奥の結び目はほとんど見えません

後れ毛を足して髪のボリュームをアップします

テール部分の描き方

テールのつく位置

テール部分は、頭部の真横につくのではなく、やや後ろより、かつ少し内側につくります。正面から見て、あごと目を結んだ延長線上を目安にします

いろいろな角度からの見え方

他の角度から見るとこのような感じです。どのラフも、分け目と結び目の位置からテールのアタリを描いています

いろいろな髪型の特徴

ポニーテール

実際には結び目の高さから
正面からポニーテールは見えない

テールが見えるように
やや中心からずらして描く

後ろ

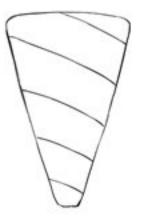
まとまっている

バラバラ

テールは上はボリューム大きめでまとまっている。毛先は細かい房がバラバラに広がっている

このくらいの高さにあると
ポニーテールが可愛く見える

ツインドリル

テールの位置はツインテールと
同じです

逆三角形のコーンを描くように
ドリルを描きます（チョコ
コロネパンにも似ています）

おさげ

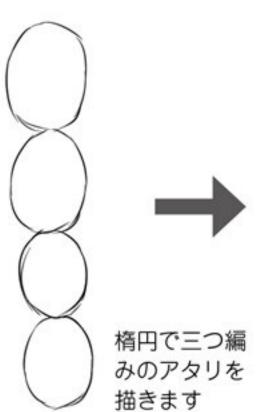
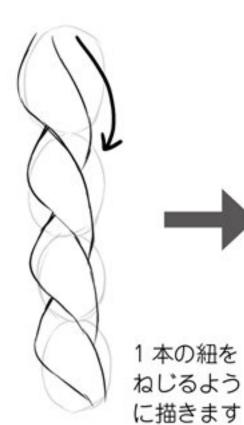
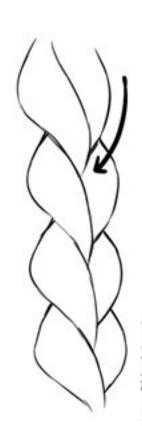
髪を二つに分けるのはツインテールと同じですが、
そこから下に三つ編みをつくります

●簡単な三つ編みの描き方

楕円で三つ編
みのアタリを
描きます

1 本の紐を
ねじるよう
に描きます

もう 1 本の
ねじり紐を
組み合わせ
ます

首と肩、腕と手

顔の描き分けができるようになったら、しぐさの描き分けを練習します。とくに手のしぐさやポーズはキャラクターの個性が出るところなので、いろいろなポーズを描けるようにしましょう。肩の動きは、そんなに多くありませんので、いくつかのパターンを形として覚えて、そこから応用していきます。

首と肩の基本的な動き

萌えキャラの首は細くてやや短いのですが、キャラクターを描く上で大事なバランスを取る大事な役目を持っています。首をしっかり描けるようになれば、自然と肩までのラインが美しくつながるはずです。

首は頭部とボディをつなぐ

首の筋肉と線

後ろ

胸鎖乳突筋

僧帽筋

鎖骨

鎖骨と胸鎖乳突筋のラインを線画でも描きます。
ないと幼く、濃く描くと大人っぽくなります

×

僧帽筋がない

萌えキャラの首の太さ

太すぎると男らしい身体に
見えてしまいます

首も細く、肩幅が狭いと全身で
バランスが取りにくくなってし
まいます

首は目頭の幅を参考に、ボディは頭とほぼ同じ幅
になるように肩幅を調整すると良いでしょう

首の上下の動き

上を向いたとき

伸びる

縮む

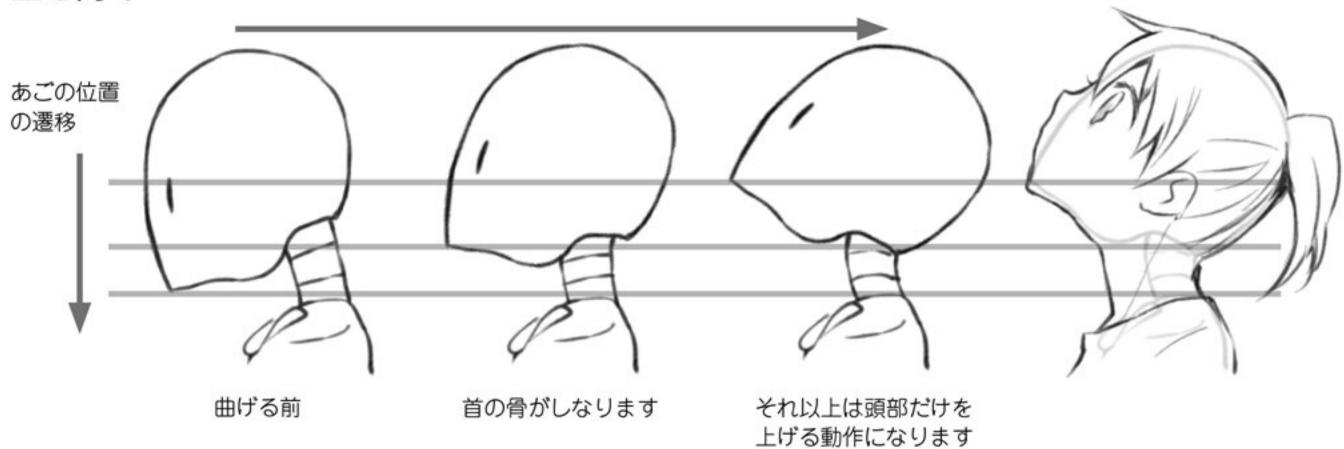
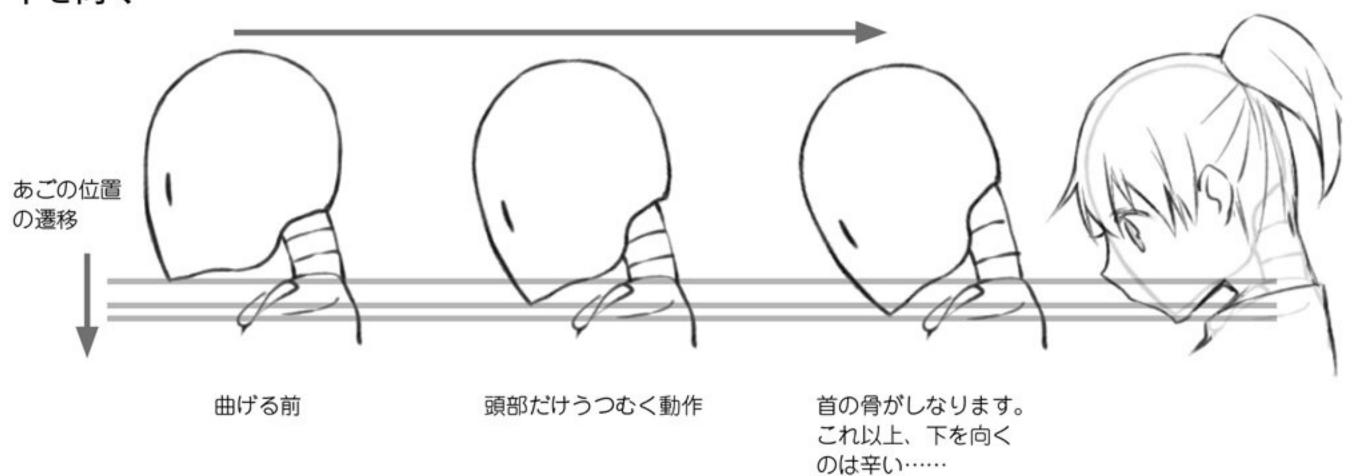
後ろは頭蓋骨の形が強調
され、首全体がしなります

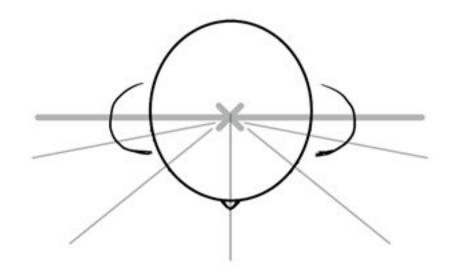
下を向いたとき

伸びる

縮む

グレーのラインは、首を曲げ
る前の位置です

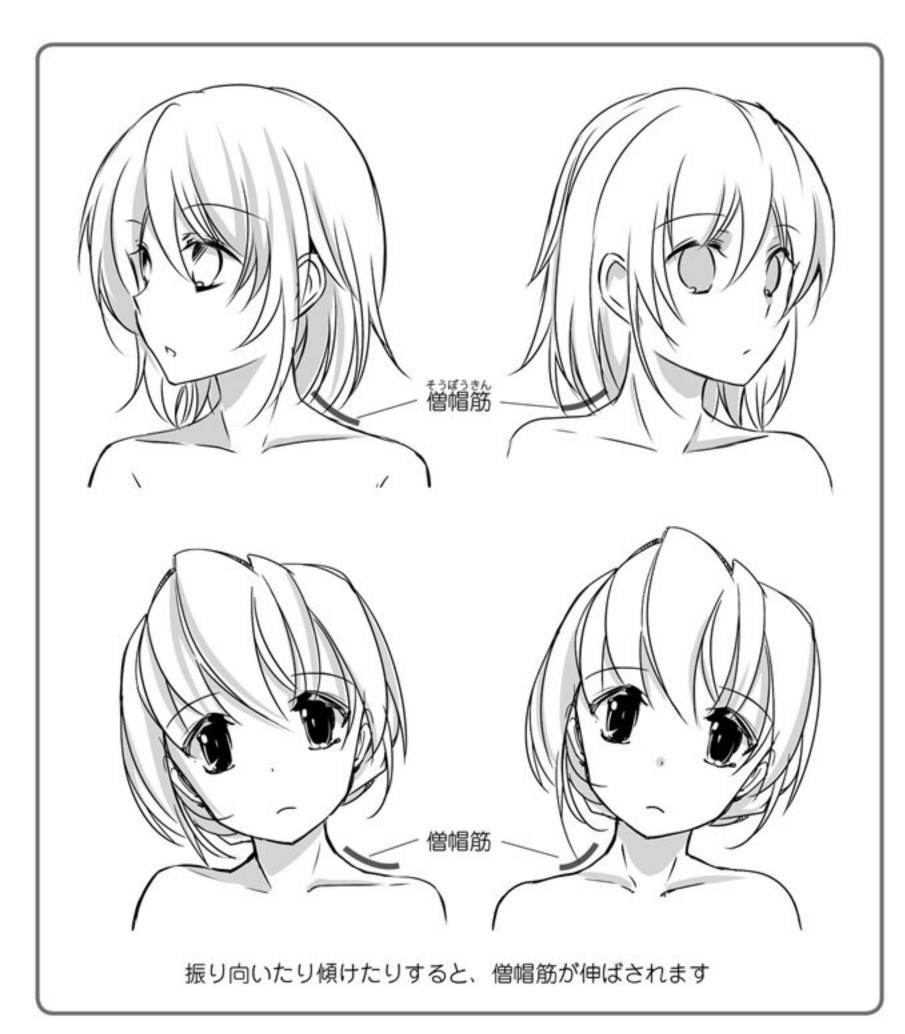
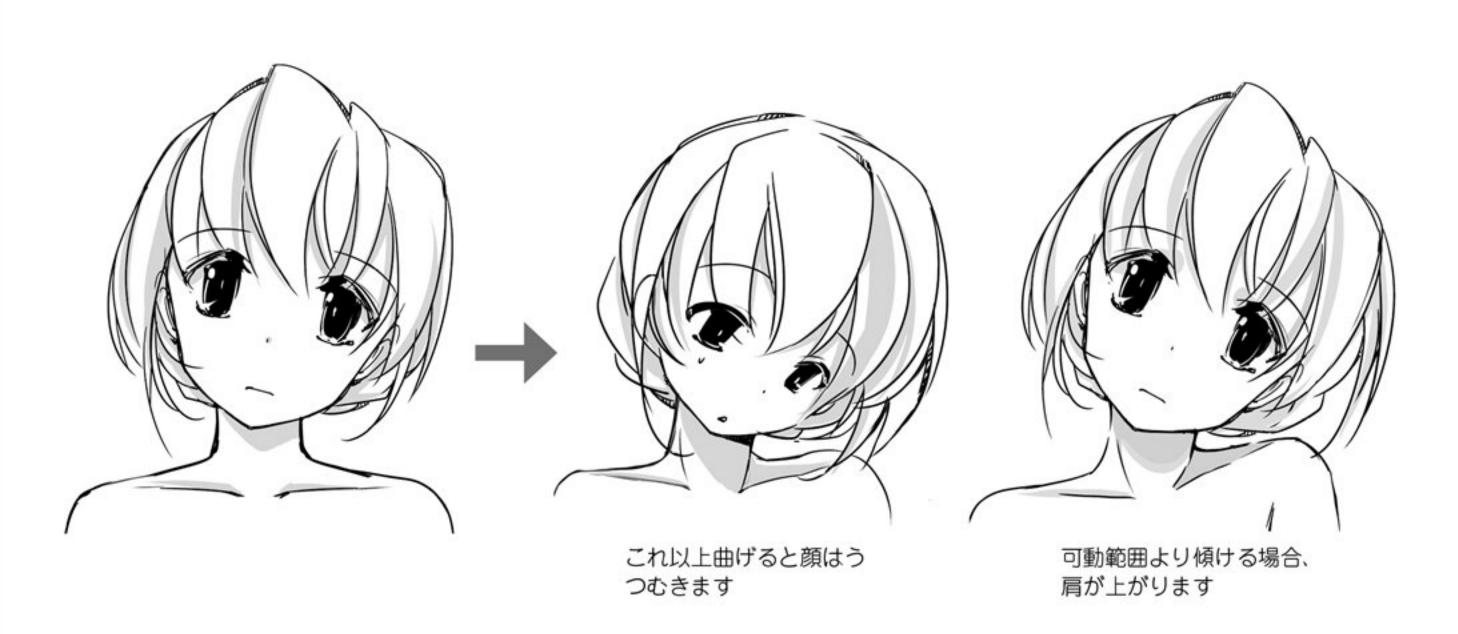
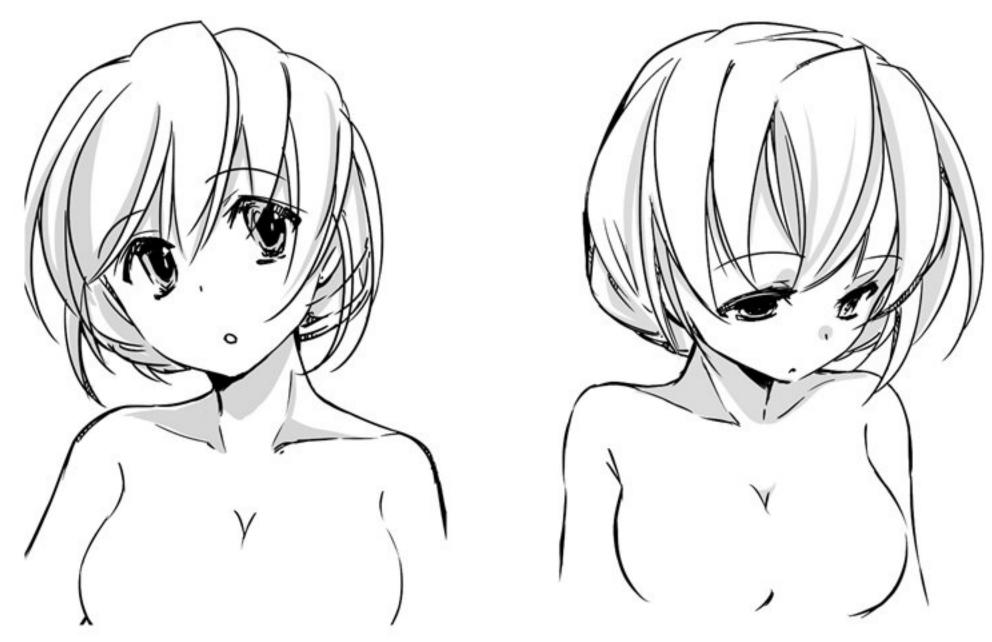
上を向く

下を向く

正面から

首の可動域

160 度よりやや少ないくらいが
可動域になります

横に傾けられる角度は 40 度くらい

振り向いたり傾けたりすると、僧帽筋が伸ばされます

これ以上曲げると顔はうつむきます

可動範囲より傾ける場合、肩が上がります

首をひねる

ひねると胸鎖乳突筋のラインが強調されます

振り向きすぎに注意する

横から見ると振り向ける限度は
このくらいです

後ろから見るとこのくらい

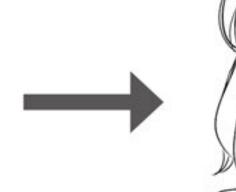
背中と顔が同時に
しっかり見えるこ
とはありません

これ以上後ろを振り向きたい場合は、体ごと動かさない
と振り向けません

首の傾き

正面

顔のみ
傾けた場合

顔のみを傾けた場合は
首は少しだけ傾きます
がそれほど大きな差は
ありません

顔と肩を
傾けた場合

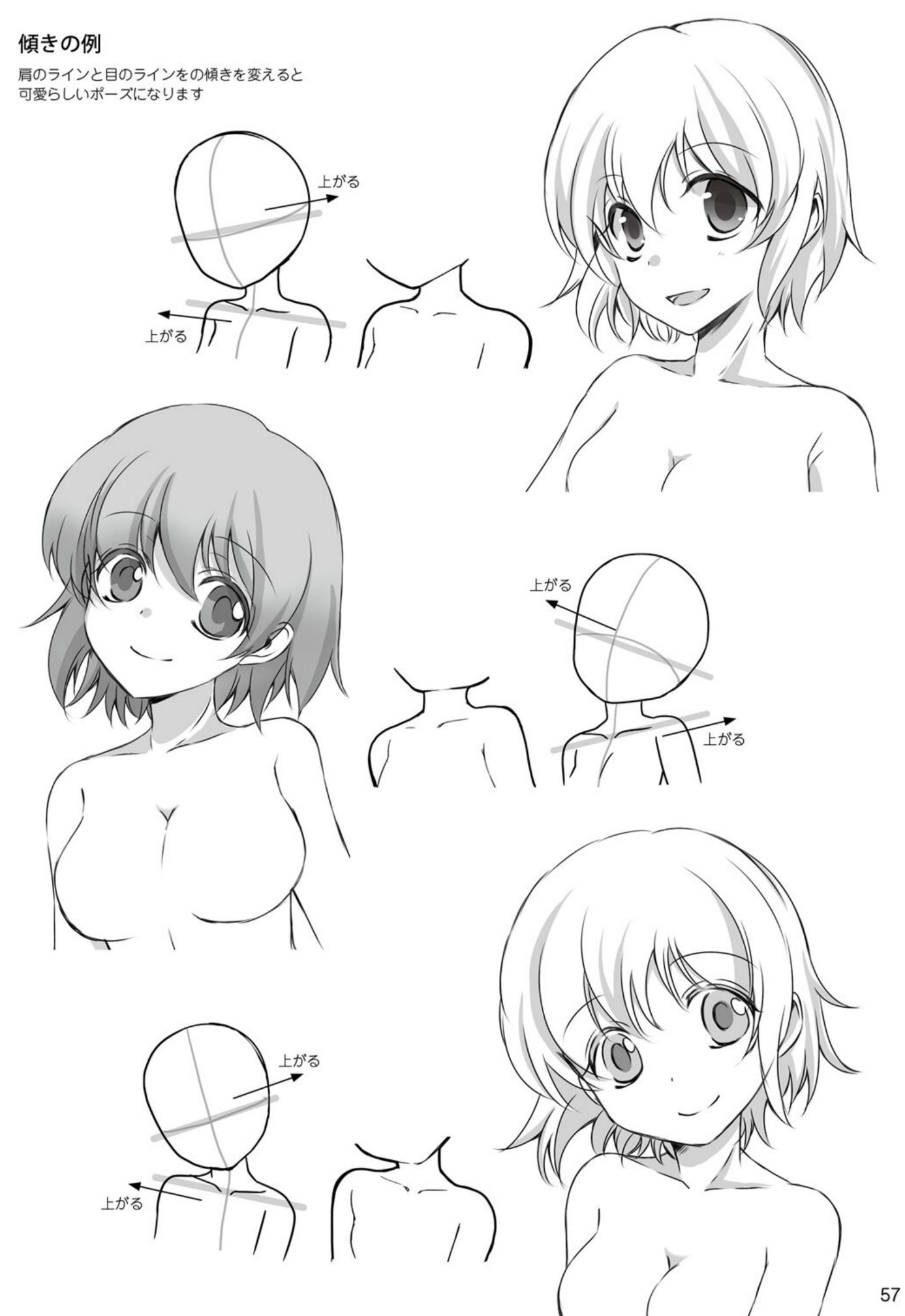
顔と肩を同時に傾ける
と首も傾きます

ナナメ

正面顔のときと同様に、
顔だけを傾けて肩のライン
が変わらない場合、首は肩
のラインとほぼ垂直につい
ています

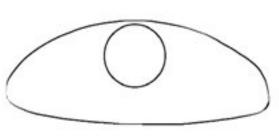
顔と肩が両方傾く場合
首もそれに合わせて傾きます

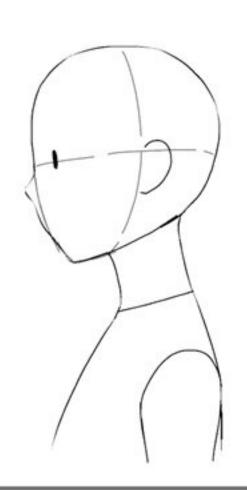
傾きの例

肩のラインと目のラインをの傾きを変えると
可愛らしいポーズになります

首から肩を中心に描いてみる

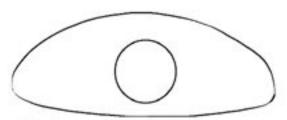
首のつき方

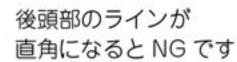
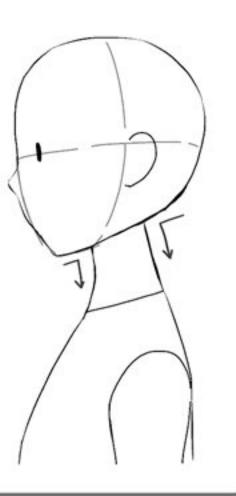
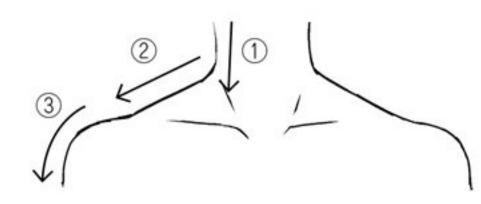
首はボディの後ろについている

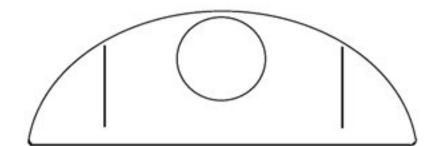
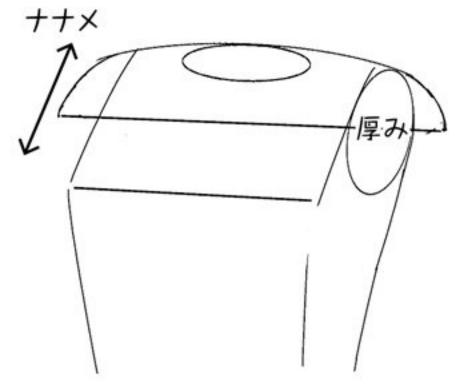
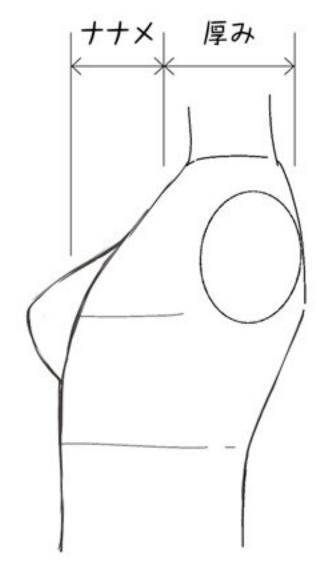
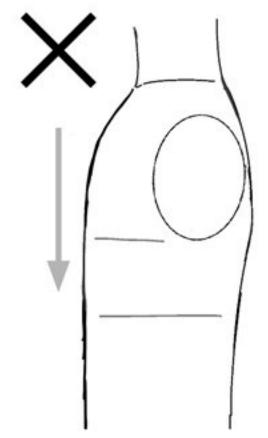
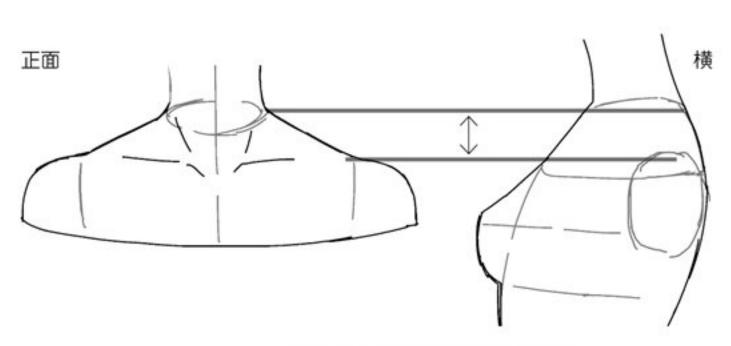
ボディの後ろ側についています

上かた見た首の位置

横から見ると、あごがしっかりできていて、後頭部は滑らかなラインになります

ナナメ後ろのアングルではあごを見せるので、首の位置も必然的にボディの後ろになります

ボディの真ん中にはついていない

前かがみのように見えてしまいます

ボディの真ん中についているわけではありません

後頭部のラインが直角になるとNGです

描き方・注意

首から肩にかけては３ラインを意識して描きます。正面の場合は真っすぐ首を描き（①）ナナメに下がるように肩を描きます（②）腕のつけ根のところは骨があるので少し盛り上がります（③）

肩周りの形

上から見ると半月型

身体の前面はナナメになっている

もちろんボディには厚みがあります

胴体もすとんと落ちるのではなく、やや前に突き出るフォルムです

首のつけ根と肩は高低差がある

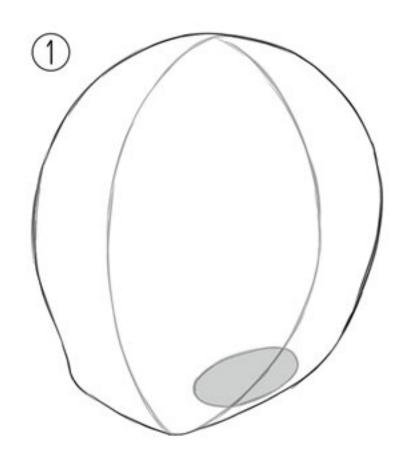
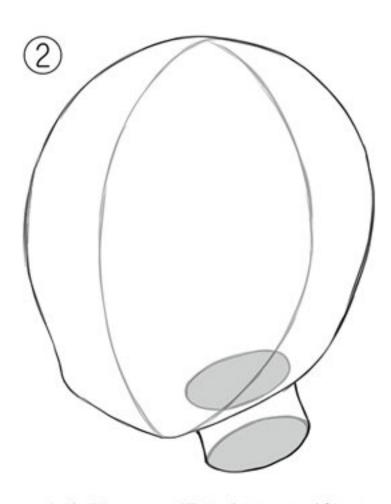
半月型の首周りとボディを重ねます

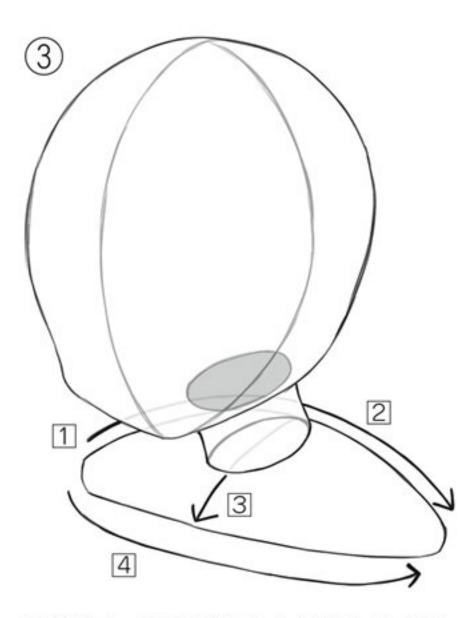
イラストにすると

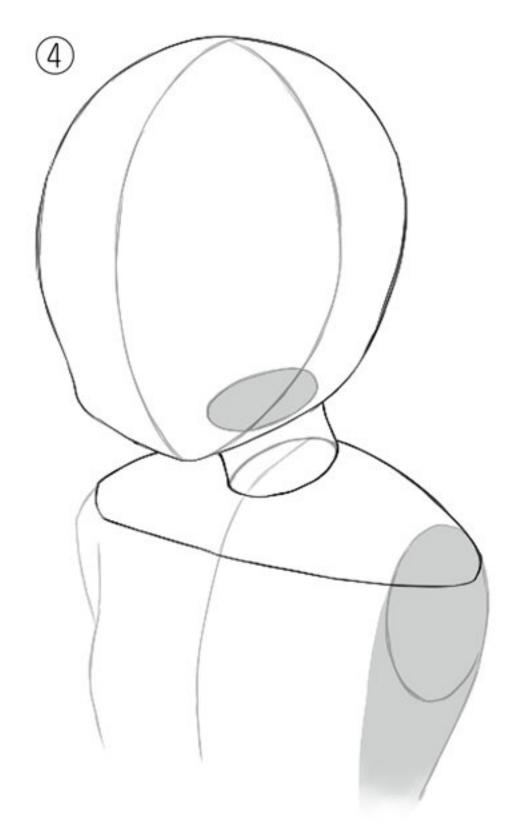
首から肩のアタリの取り方

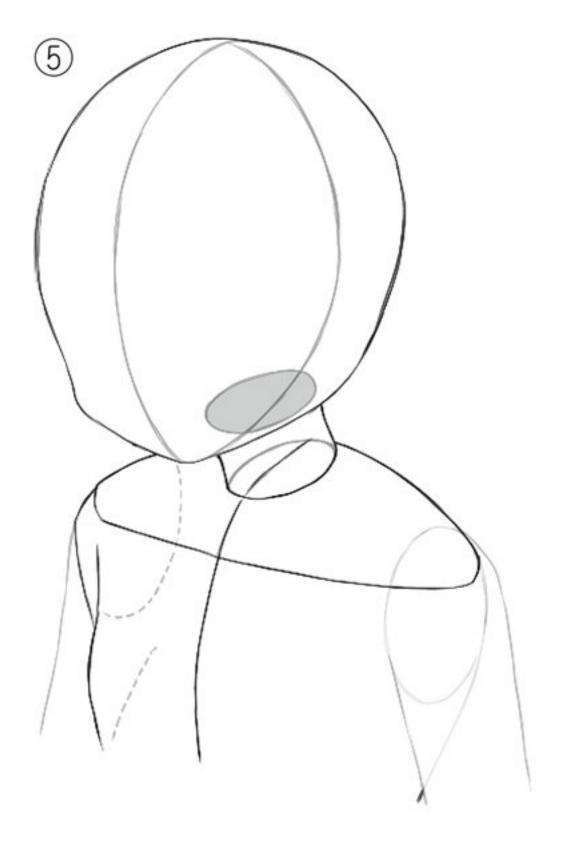
①

頭部のアタリを取ります

②

頭部と首のつけ根を確認しながらナナメに首を描きます。首の下側の円もアタリを取っておくと形がつかみやすくなります

③

首がボディの後ろ側につくように肩の上面のラフを半月に取ります。半月型が肩幅になります

④

まずはボディの厚みのみのラフをを取ります。前面と側面があるので注意します。ボディの側面に腕のつく位置も一緒に描いておきます

⑤

肩から腕を追加します。ナナメの構図なので奥の腕は回り込んでいます。アタリが描けました

アタリからボディラインを引くポイント

アタリの上から描いていきます。
首を少しだけハの字になるように
肩となじませながら描きます

胸は脇の下を目安に

服を着せる場合（襟）

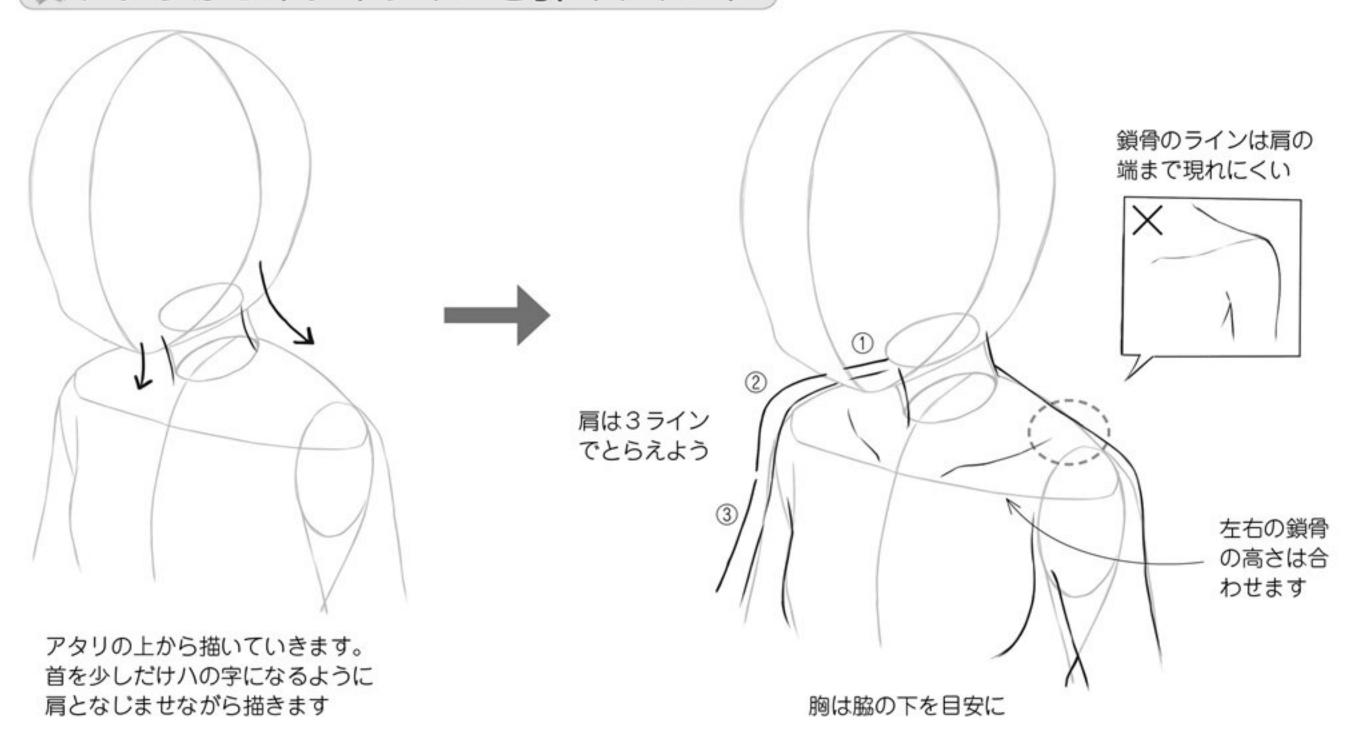
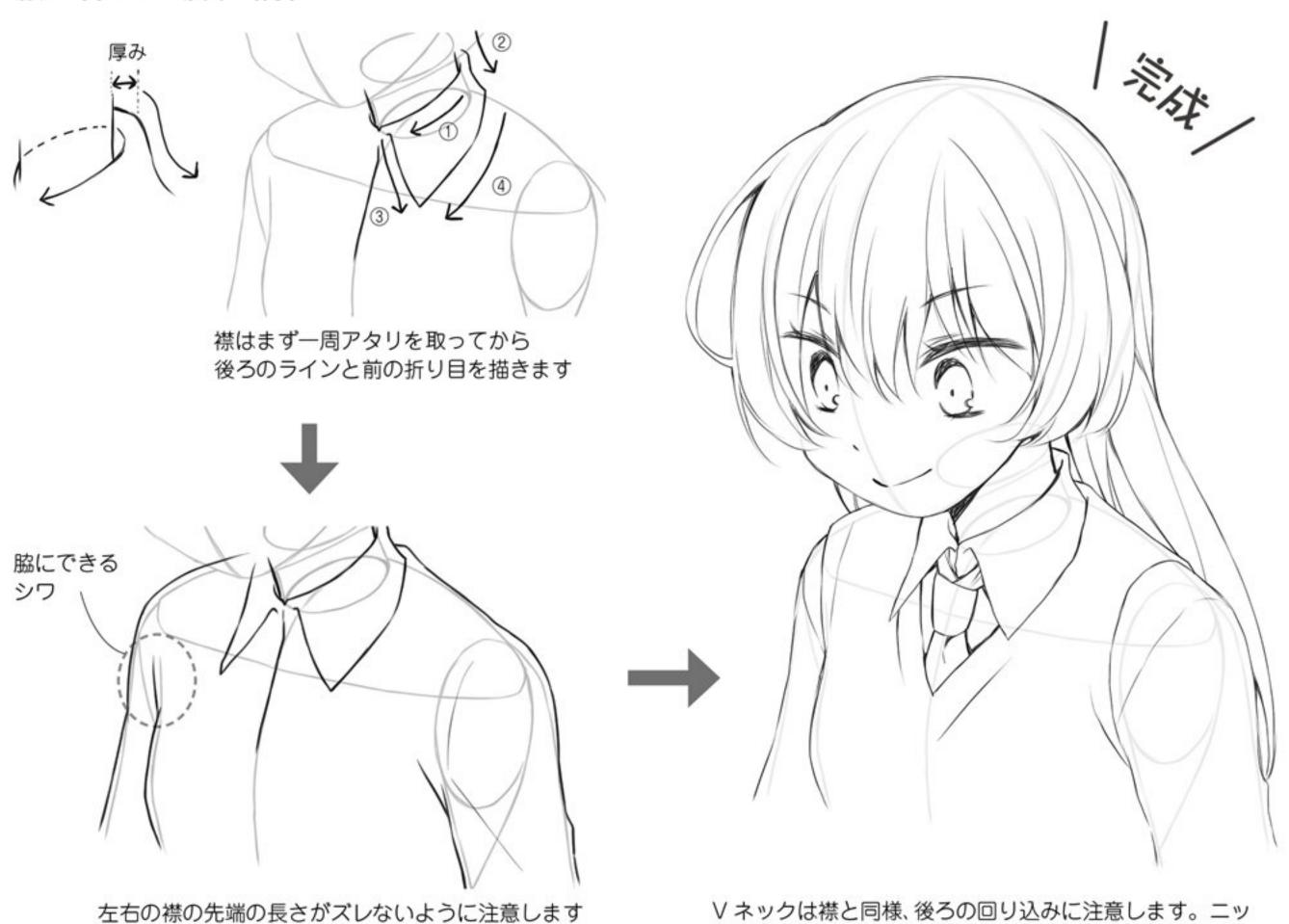
厚み

① ② ③ ④

襟はまず一周アタリを取ってから
後ろのラインと前の折り目を描きます

脇にできる
シワ

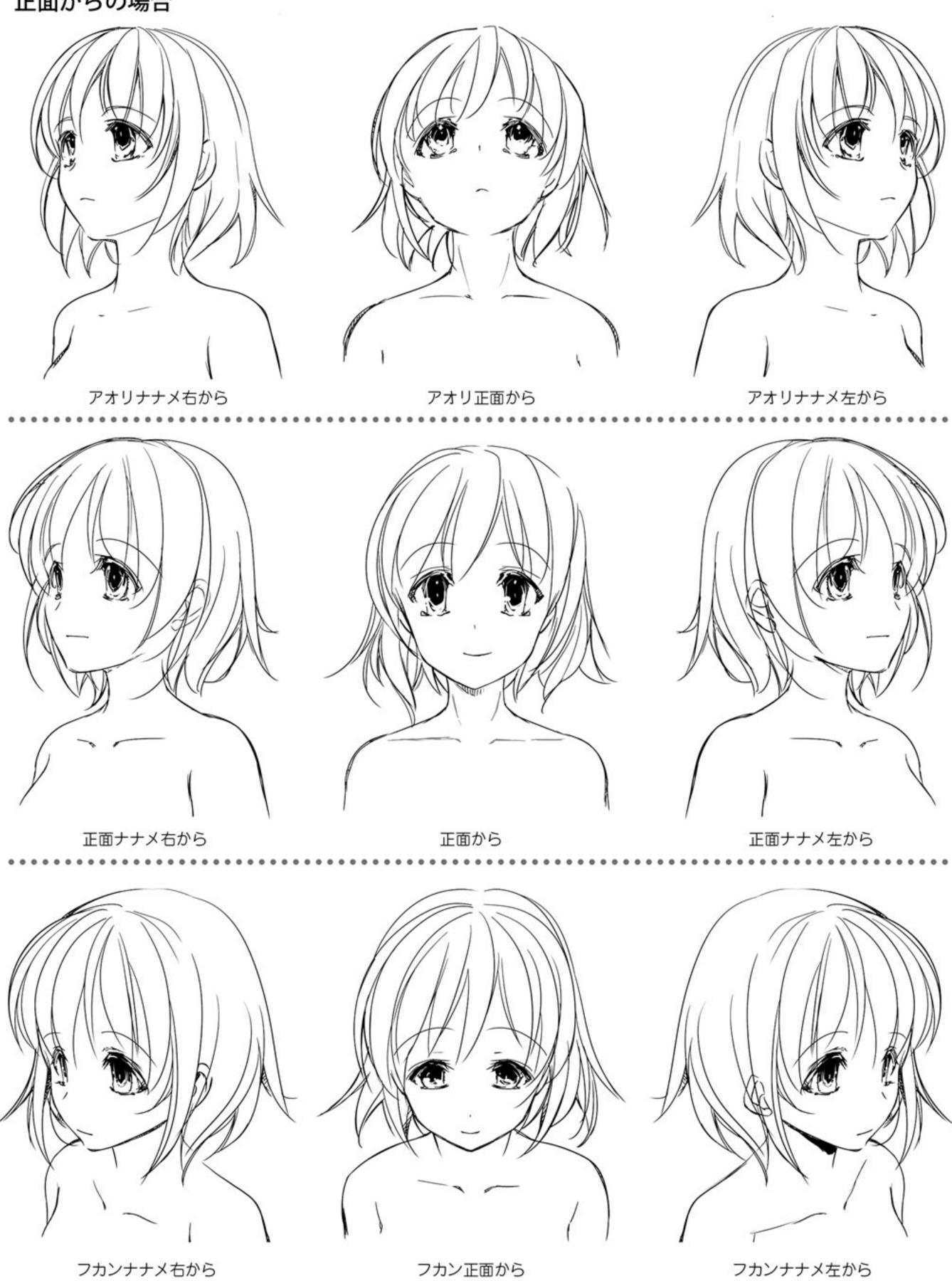
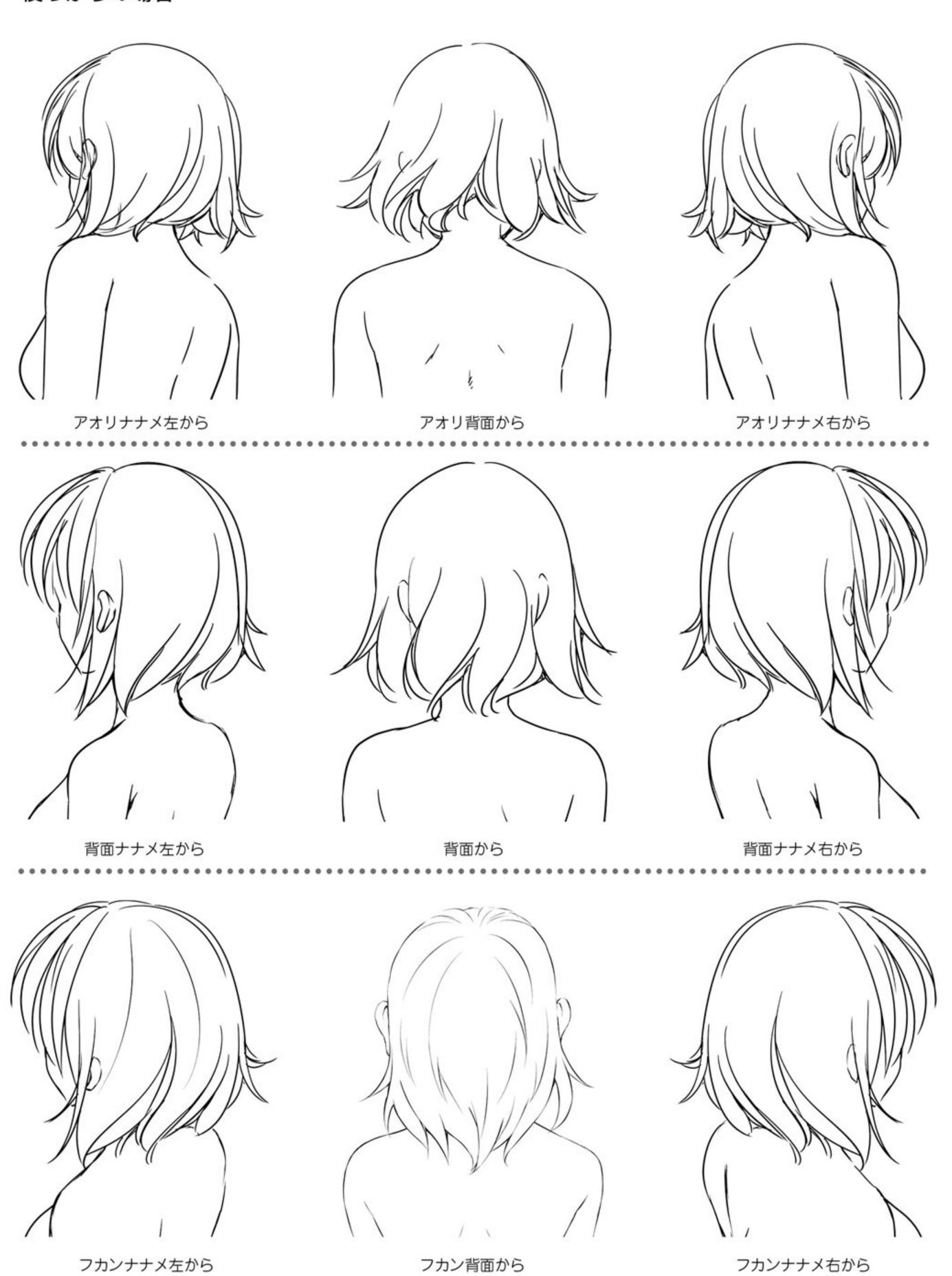
左右の襟の先端の長さがズレないように注意します

＼完成／

Ｖネックは襟と同様、後ろの回り込みに注意します。ニットの肩部分は肩の丸みに合わせてカーブします

さまざまな角度の首から肩の描き方

正面からの場合

後ろからの場合

アオリナナメ左から
アオリ背面から
アオリナナメ右から
背面ナナメ左から
背面から
背面ナナメ右から
フカンナナメ左から
フカン背面から
フカンナナメ右から

腕と手の基本的な動き

　まずは腕と肩との関係を考えて、基本的な動きをとらえましょう。つぎに手の形と動きの範囲を押さえます。手は腕につながっているので、必ず腕の一部を描き込みましょう。

腕の形と動き方

上腕
（二の腕）

前腕

下のラインが
上に被さる

骨を意識する

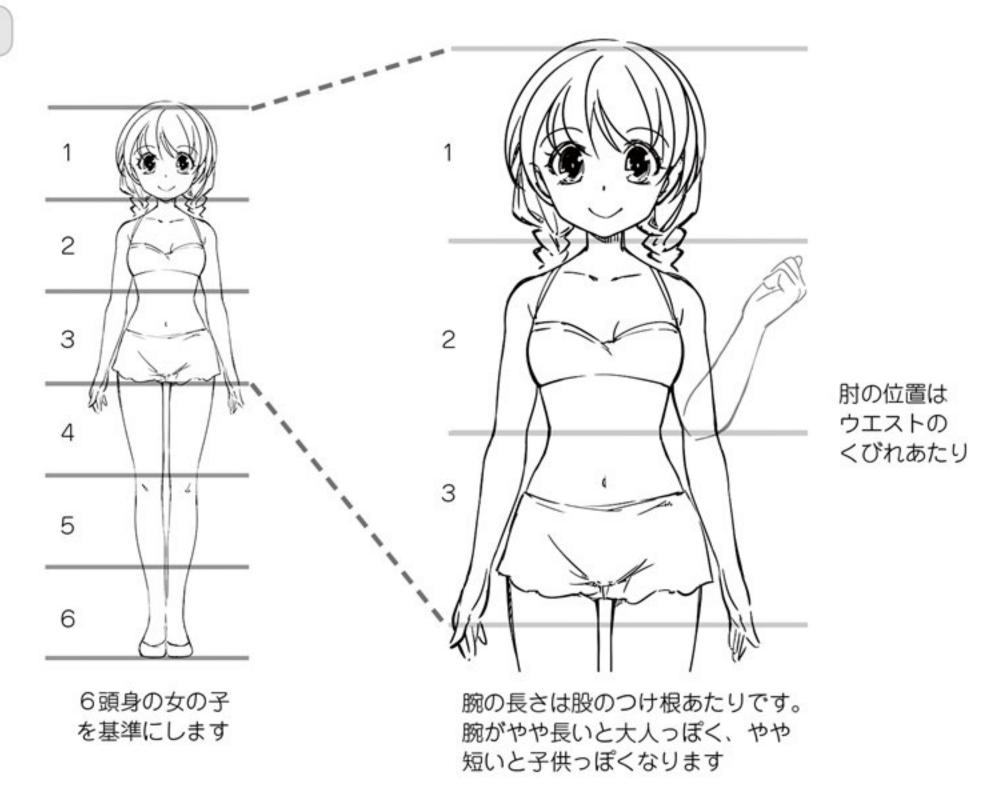
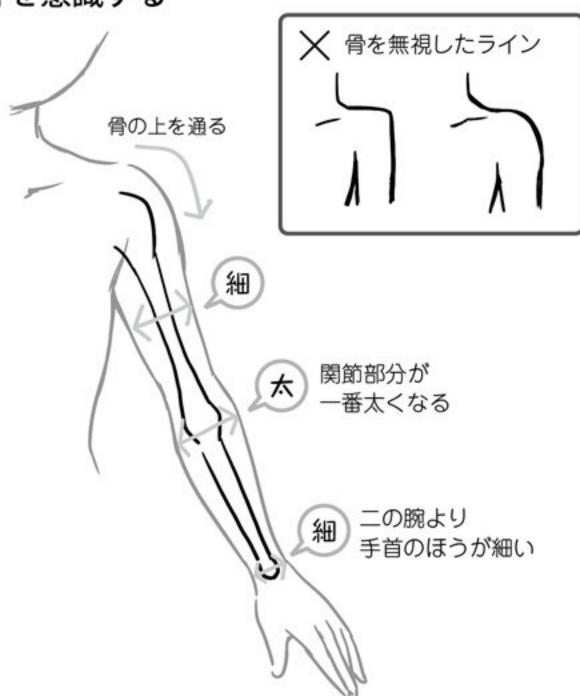
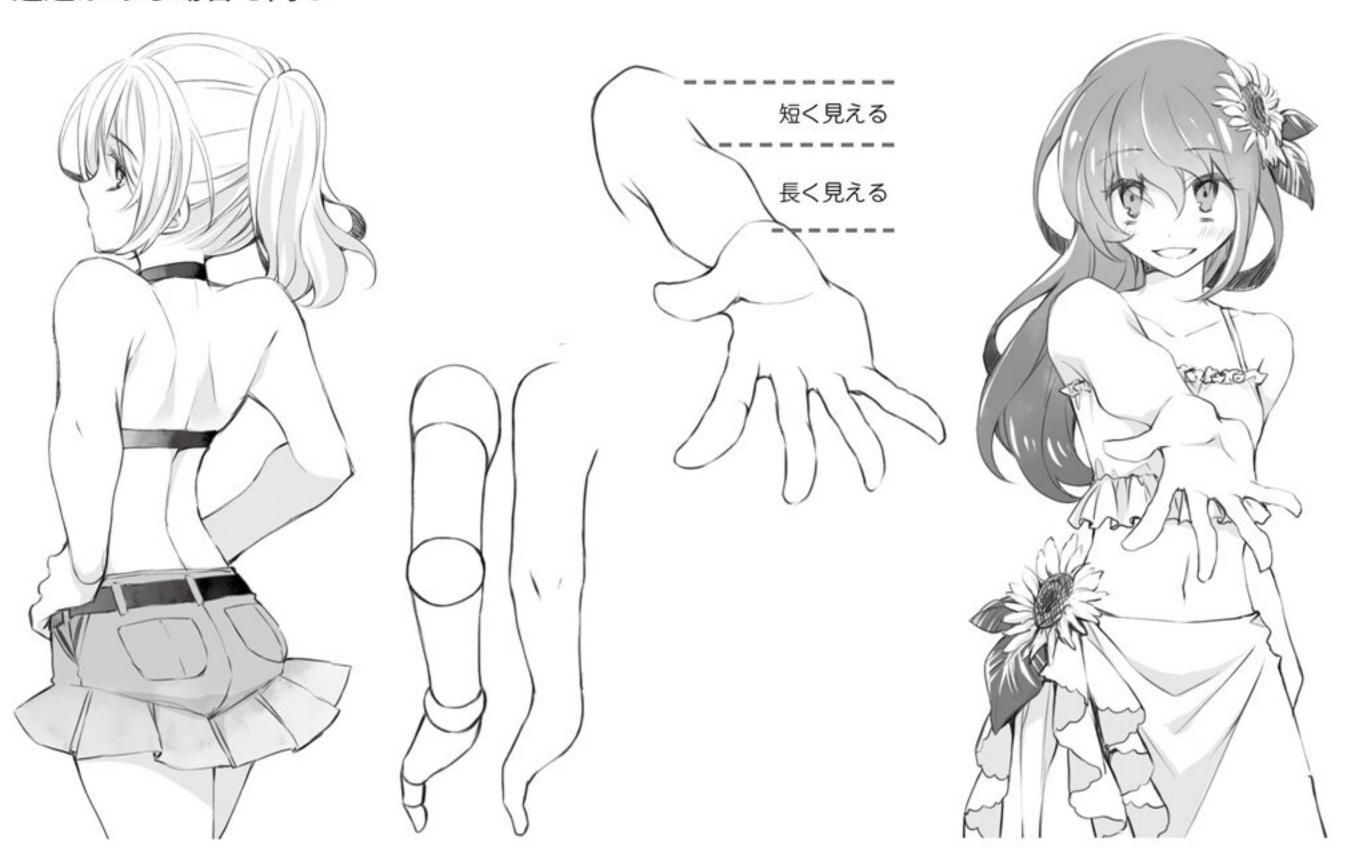
腕の立体感の出し方

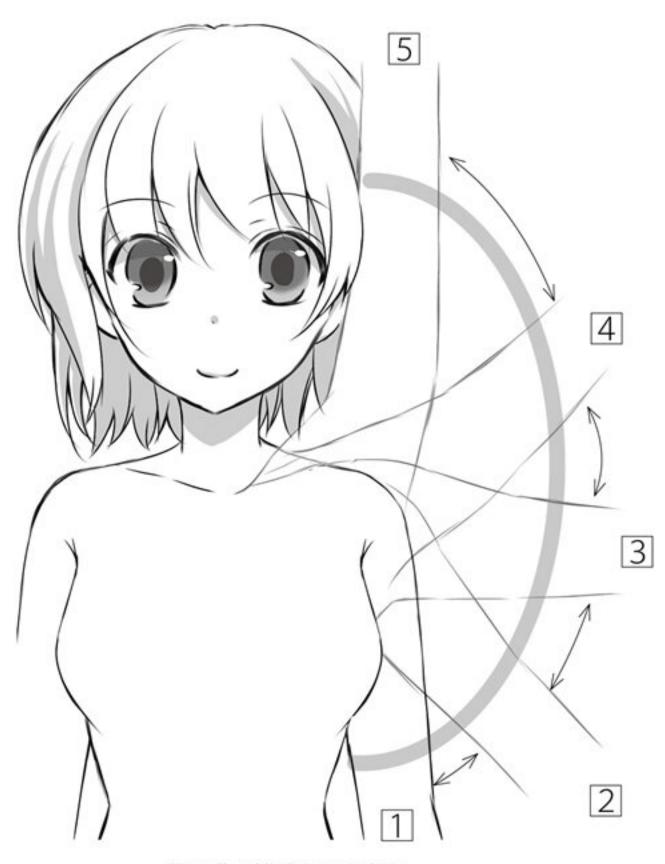
手前にあるほうの腕のラインが前に出ます

腕が奥に入り込むと、前腕の
ラインが強く出ます

遠近がある場合も同じ

短く見える

長く見える

腕の可動域と描き方

腕の動く範囲と肩の上がり方

肩の動く範囲を正面から

肩の盛り上がり方も含めて横から

脇と胸の関係

肩甲骨（けんこうこつ）

後ろ

鎖骨（さこつ）

前

腕を上げると
鎖骨と肩甲骨
も上がります

女性の胸は腕より
下から描き始めます

腕を持ち上げ
ると胸も持ち
上げられます

脇の筋肉の構造

上腕二頭筋
三角筋
上腕三頭筋
三角筋（後部）
背中からの筋肉
（大円筋・広背筋）

表面に現れるライン

三角筋
上腕三頭筋
肩甲骨のフチ
が見える
背中からの
筋肉

背中側の筋肉の構造

表面に現れるライン

女性の体はとにかくなめらかに描くことがポイントです。筋肉の凹凸はできるだけ見せず、すらっとした曲線を描きましょう

腕の動きに合わせて服もシワがつきます。丸みを意識したシワをつけます

服のシワは肩から下りてきます

手の形と動き方

手の形

中指の長さと手のひらの長さがほぼ同じ

指のつけ根の関節ラインで曲がります

爪は先の形を描き、根元のほうはぼかします

手のひら

手の甲

指のつけ根の関節は出っ張りすぎないように描きます

横から（親指側）

横から（小指側）

手の形いろいろ

基本の手の形をマスターしたら、自分好みに手の形をアレンジしても良いでしょう

手の可動域

親指の可動範囲

反らす

開く

パー、グー、チョキの変化

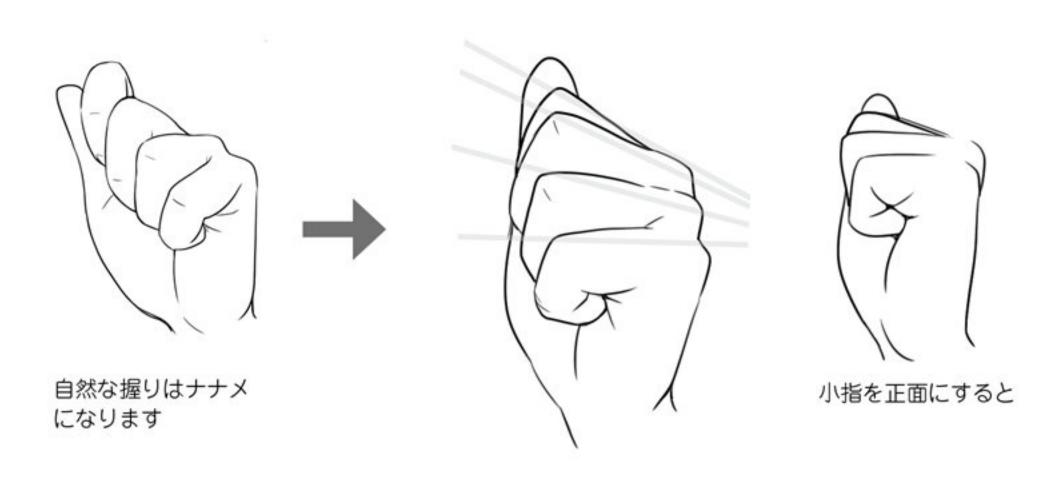
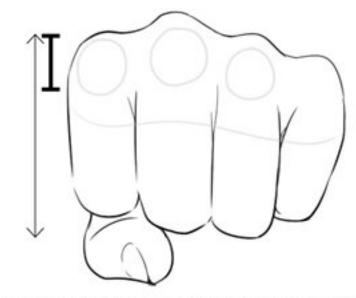
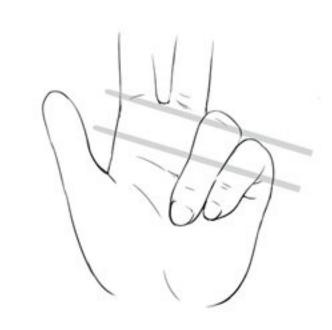
握ったとき

親指以外の４本の指を折り曲げると内側にすぼむので、人差し指と小指の外側（側面）も見えます

自然な握りはナナメになります

小指を正面にすると

指を曲げたとき

手のひら側に空間ができます

つけ根の関節からの骨の長さがあるので、曲げた指は長く見えます

指の分かれ目と曲げた指の高さは見え方が異なります

6種類の肩の動きを描き分けよう

肩を描くときに出てくるパターンは、実は6つに分けられます。6つの肩さえ描けるようになれば、あとは腕や手のパターンの違いになります。

1. 通常位置の肩（腰に手を当てる）

2. 肩を落とす

3. 肘を上げる

4. 腕を上げる

5. 伸びをする

6. 肩をすくめる

肩のポーズ 1.通常位置の肩

腰に手を当てるポーズです。一見腕を上げているように感じますが、実際には肩の位置は通常の位置とほぼ変わりません。もう片方のメガネに添えている手も、肩自体はほとんど上がっていません

▼鎖骨の変化

ほぼ変化なし

その1

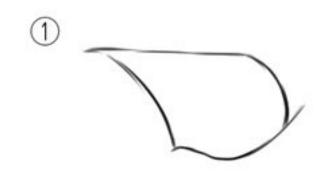
肩パッドが入っているので角が立つ

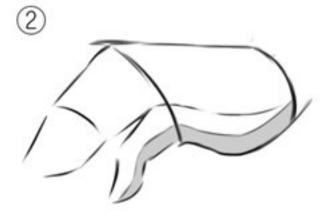
二の腕にかけてシワができる

腰と肘にシワ

肘にひっかかり袖口が空く

手の描き方

①

手首の位置と手の甲の位置を確認します

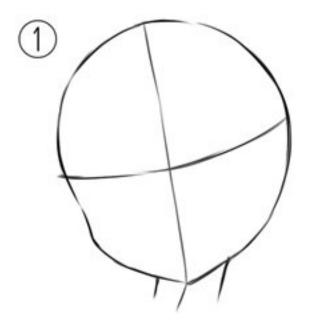
②

小指は腹（側面）が見えます。押さえる力のメインとなる、中指・薬指の塊と小指は手の甲から指を伸ばしながらアタリを描きます

③

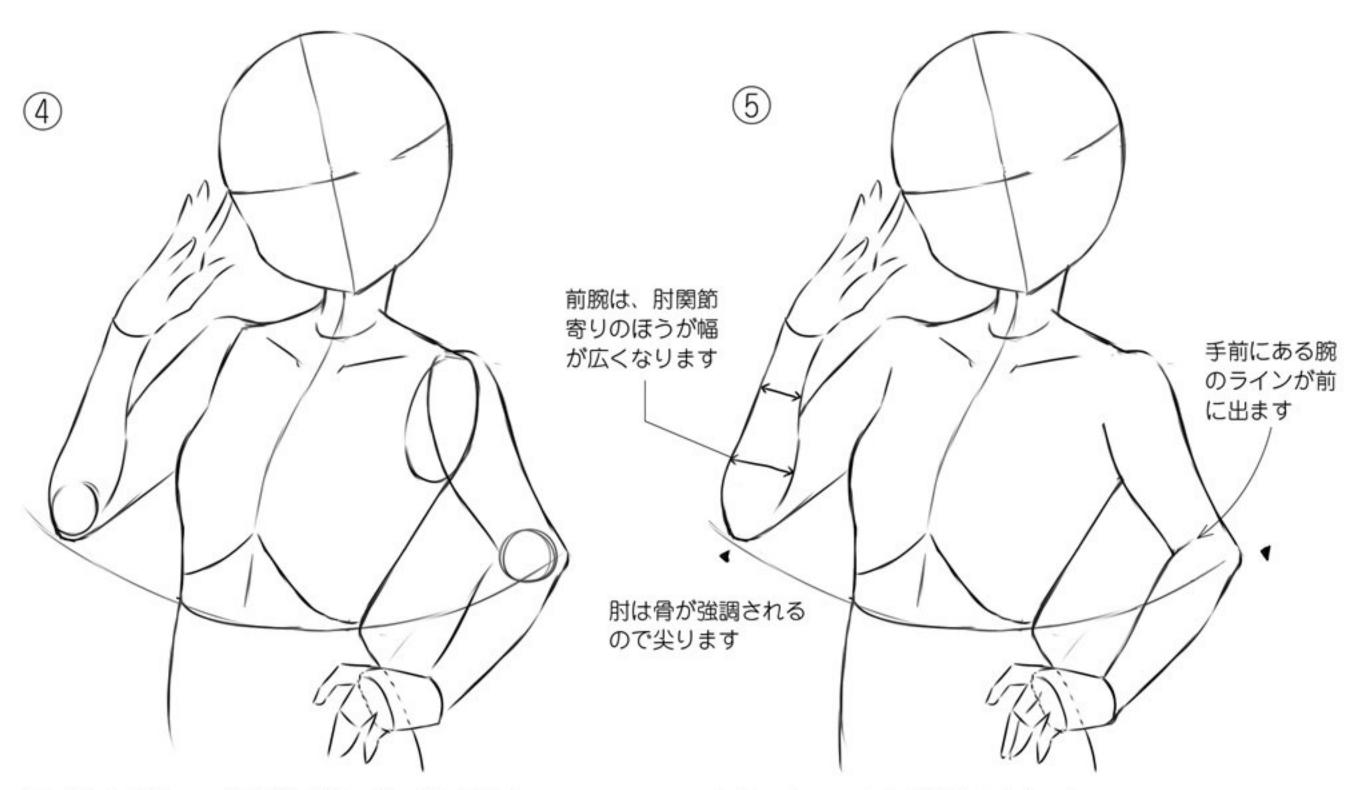
残りの指を描きます。人差し指は、中指の塊と離すと可愛らしさや自然さが出ます

④

手の甲や指の割れめなど、ディテールを描き込んで完成です

アタリの取り方

頭のラフを描きます。
少し首を傾けます

僧帽筋→ボディの順にアタリを取ります。首からボディへと正中線を取り、形を確認します。腕のつく位置は側面としてとらえます

手首の位置・手の甲の位置を決めます。右手は指先から描いていくと良いでしょう

腰の位置＝肘なので補助線を引き、肘の位置を決めて腕のアタリを描きます。鎖骨からつながるように描くと自然です

細かいディテールを描き込み完成です

その２

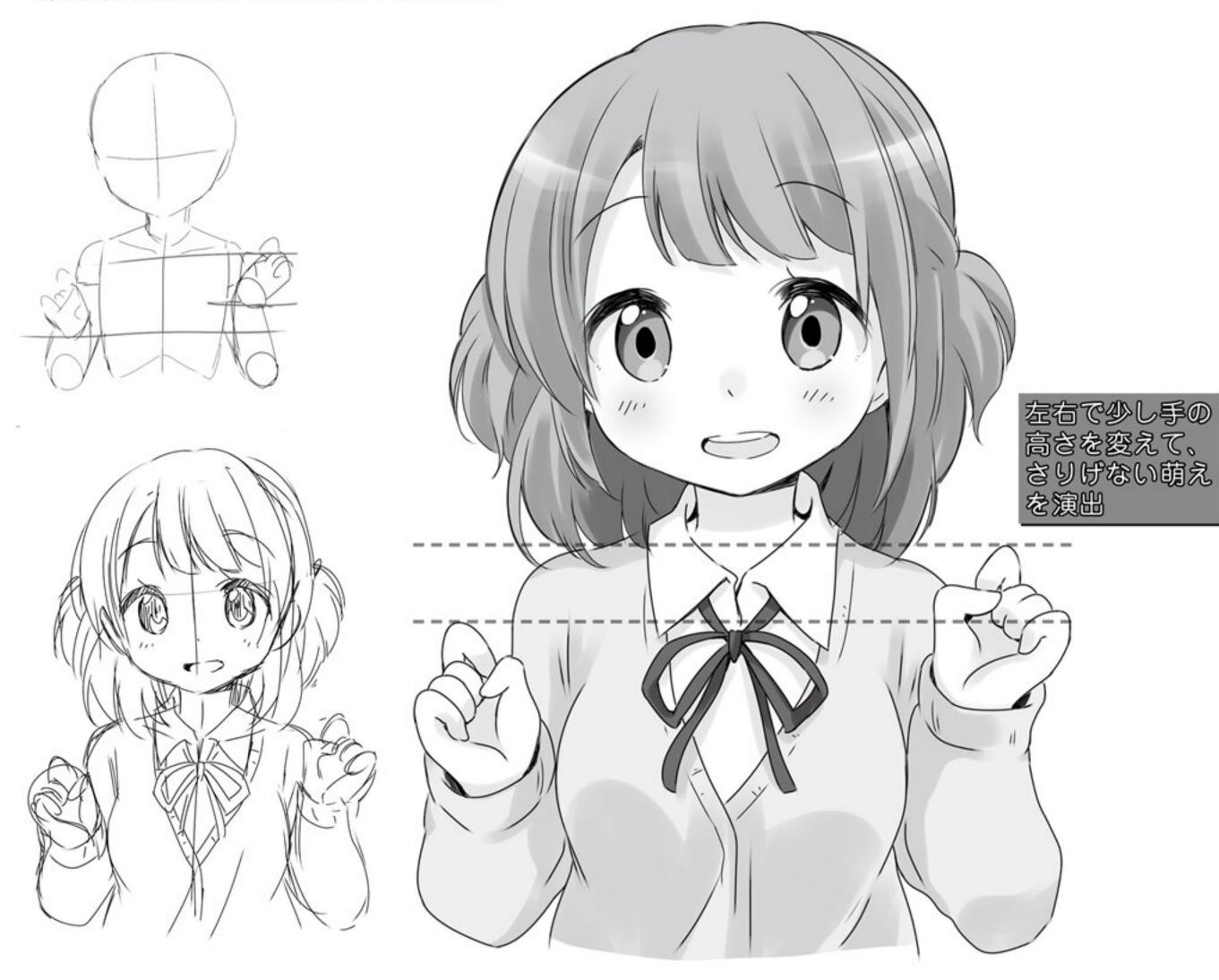
実際に腰に手を当てているわけではありませんが、肩の動きがほぼ同じになっているしぐさです。
肩は基本的に通常位置、上がりも下がりもしません。

左右で少し手の高さを変えて、さりげない萌えを演出

手の描き方

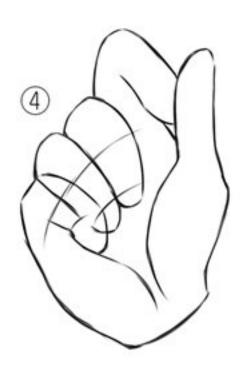
①

手のひらの形を取ります

②

親指、手のひらにできる小指の動きのラインで形を取ります

③

握ったときと変わらない中指・薬指から描きます。第１～第２関節が見えています

④

小指は腹（側面）が見えるように曲げます。人差し指のみ少し開きます

⑤

ディテールを描き込んで完成です

通常位置の肩のバリエーション

肩の位置が変わらないので、基本的にリラックスした、
自然なポーズが多くなります。

肩のポーズ2. 肩を落とす

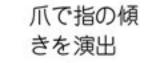
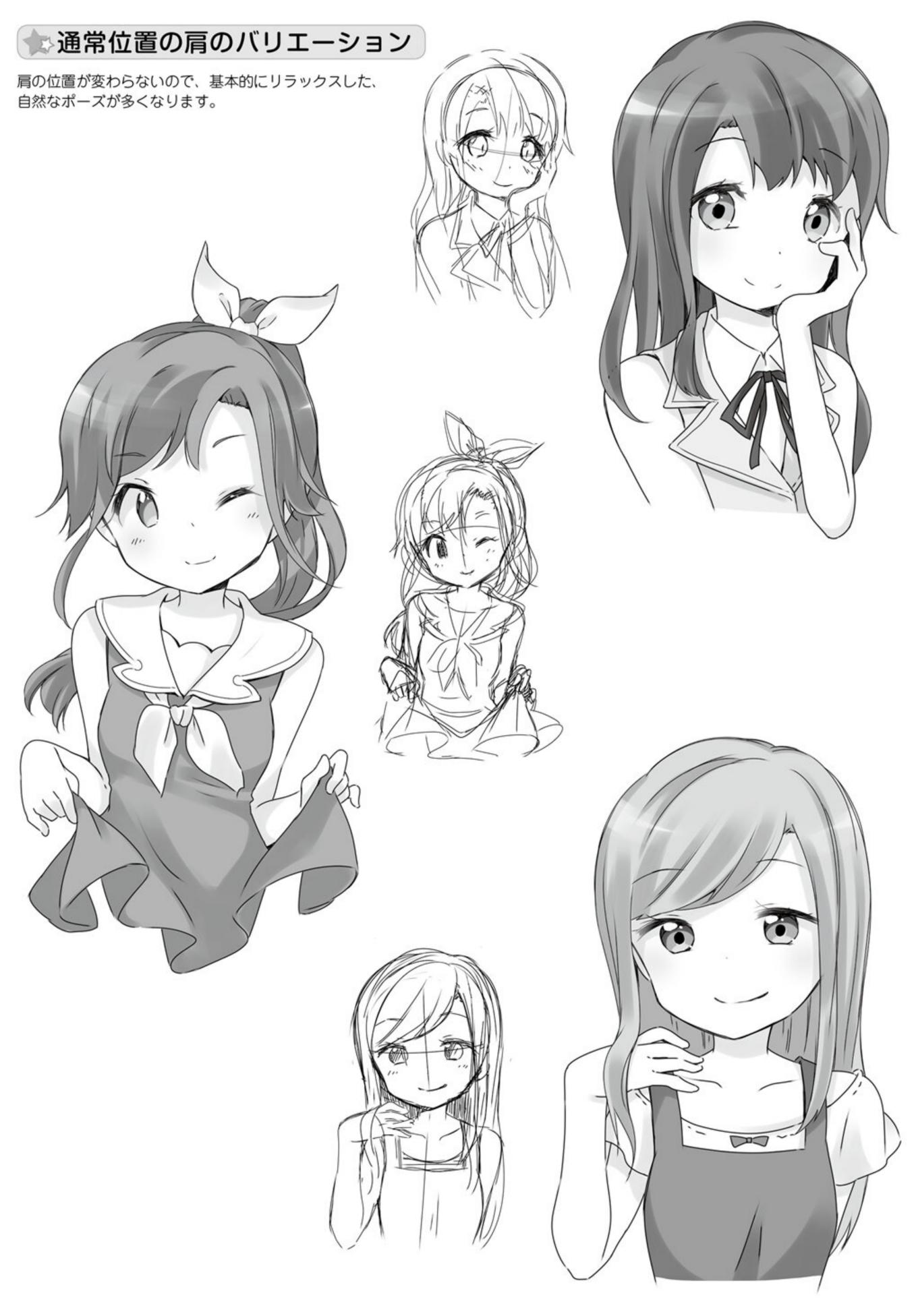
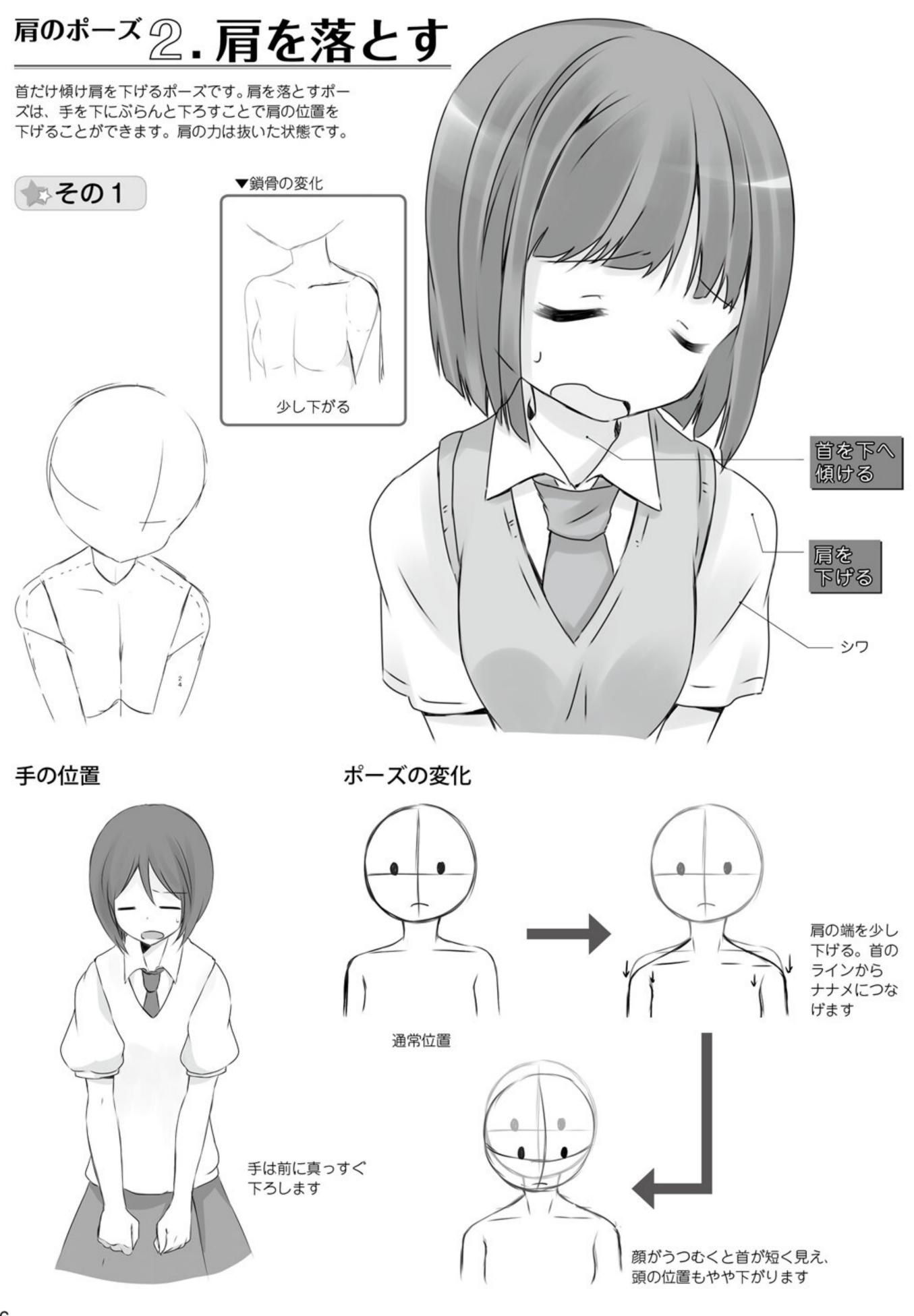
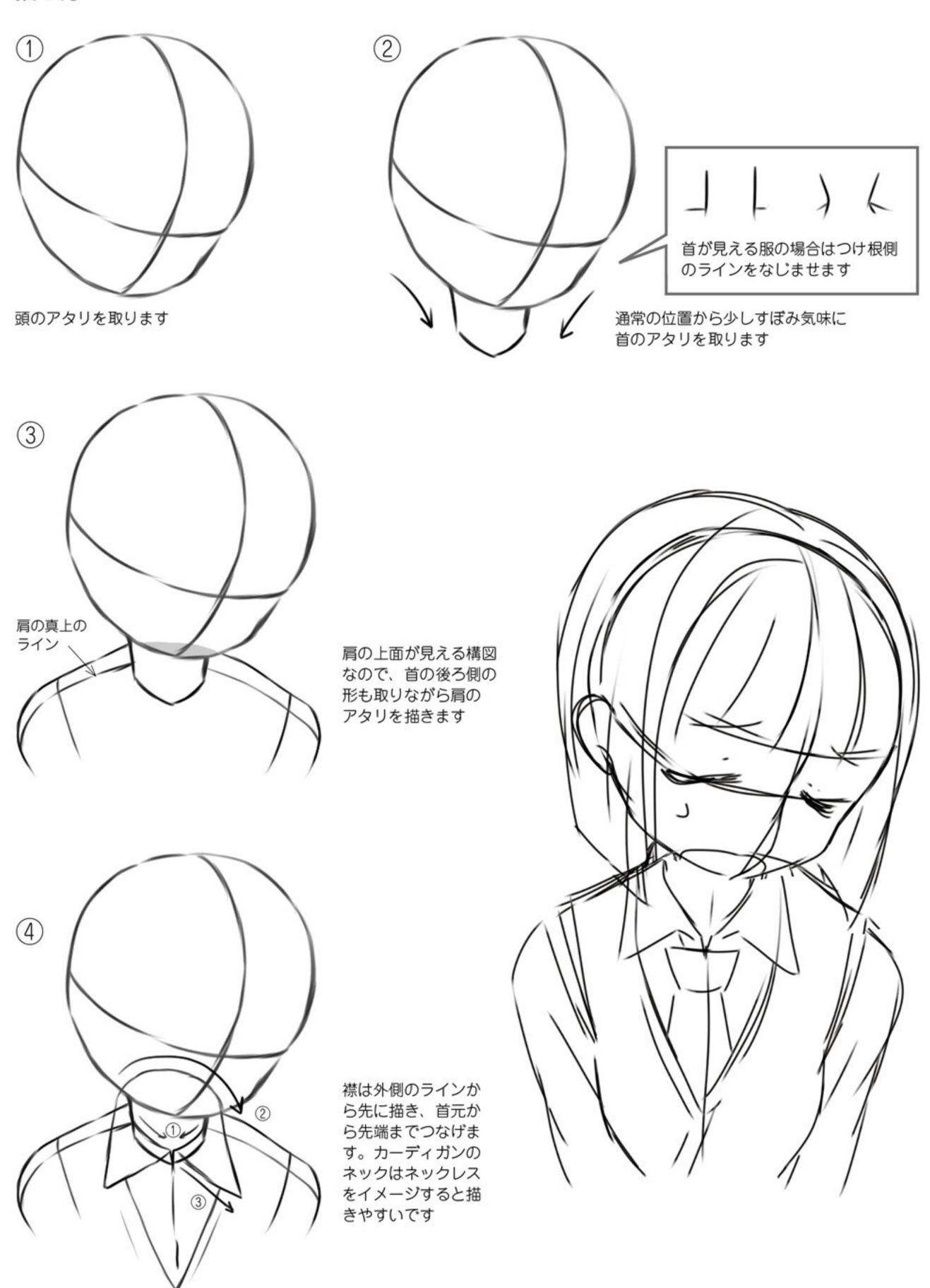
首だけ傾け肩を下げるポーズです。肩を落とすポーズは、手を下にぶらんと下ろすことで肩の位置を下げることができます。肩の力は抜いた状態です。

描き方

頭のアタリを取ります

通常の位置から少しすぼみ気味に首のアタリを取ります

肩の上面が見える構図なので、首の後ろ側の形も取りながら肩のアタリを描きます

襟は外側のラインから先に描き、首元から先端までつなげます。カーディガンのネックはネックレスをイメージすると描きやすいです

その2

ナナメ＋アオリアングルでより肩を落とすしぐさを強調します。

肩の力が抜けて、自然と腕が下に落ち、
肩も落ちています

顔のアングルがアオリになって
いるので、肩を落とすポーズを
より目立たせることができます

肩を落としたとき

通常位置

服やアイテムで効果的に

着ている服や肩にかけているカバンがずるっとずり下がると、
肩を落とすしぐさがわかりやすくなります

肩を落とすポーズのバリエーション

肩を落とすポーズは、その名の通り落ち込んでいたり、がっかりしていたりそういうマイナスの感情のときに使われることが多いです

肩のポーズ 3. 肘を上げる

その1

左右の腕が異なる動作をするので、
肩の動きも左右で変わってきます。

▼鎖骨の変化

鎖骨の形に変化はないが
肩のラインがあがる

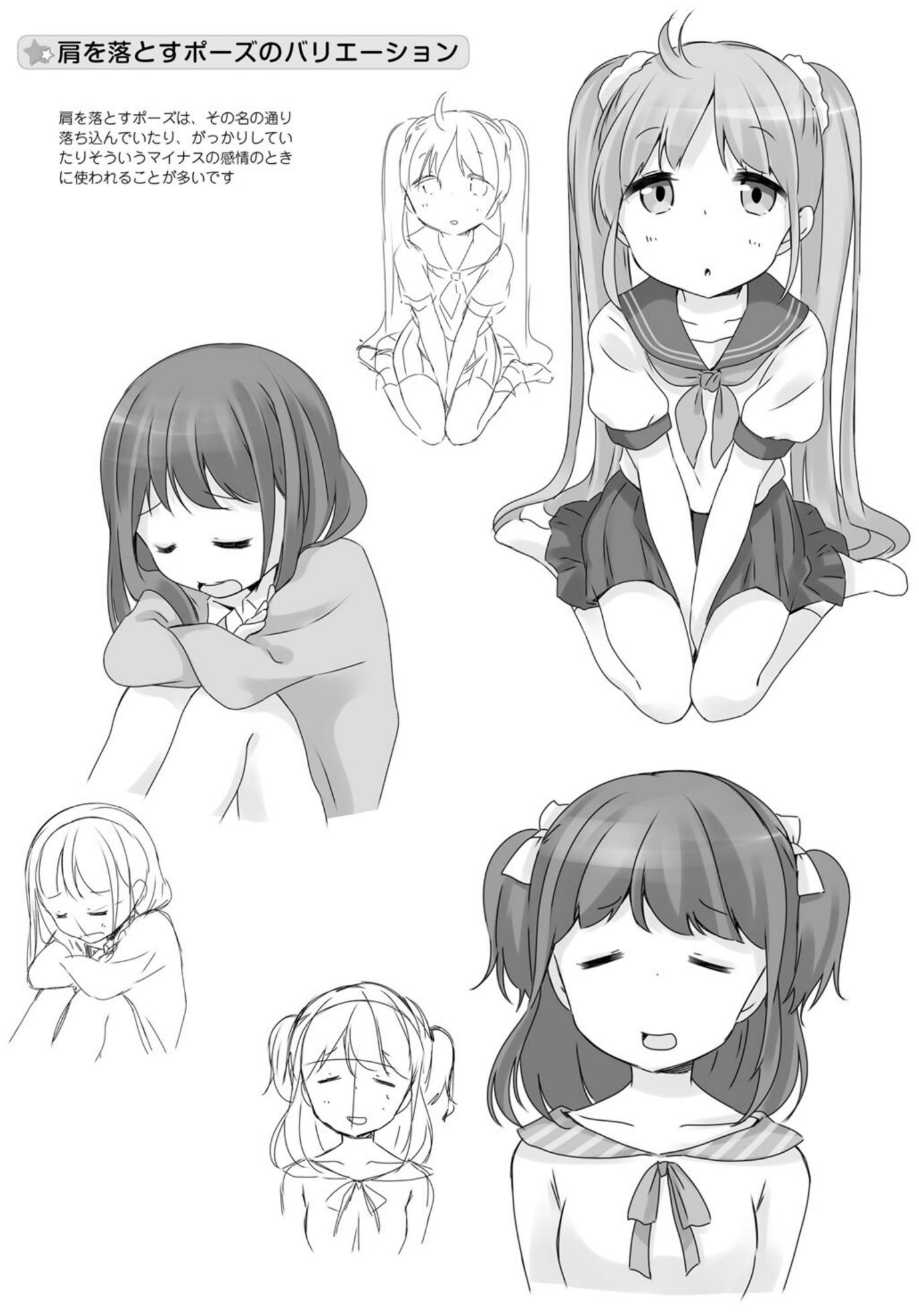
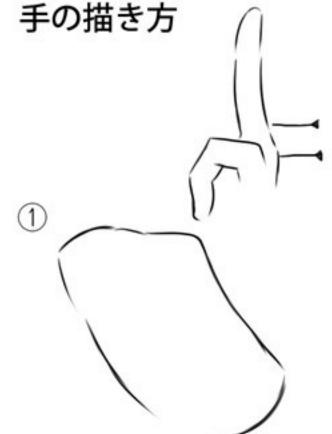
肩が少し
上がる

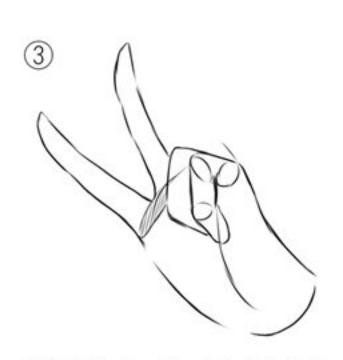
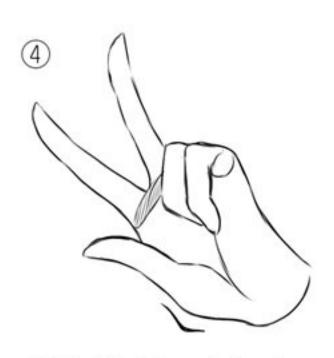
肩が上がることによる引っ張りシワができる

腕の丸みに合わせて袖口がカーブする

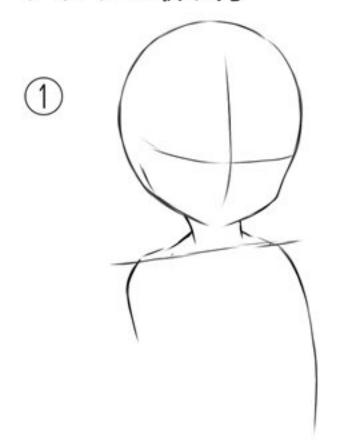
脇腹（横の中心線）が見える

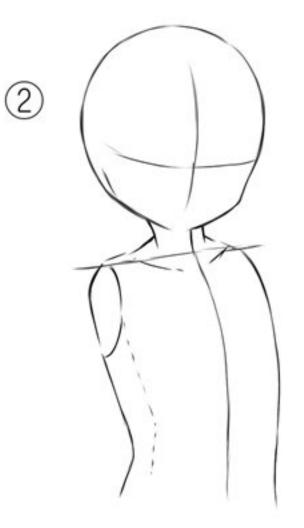
手の描き方

つけ根の関節と指が
分かれる位置は違います

①
手首の位置と手のひらの形がわかるくらいのアタリを取ります

②
一番手前の小指から描いていきます。指のつけ根からの曲がり具合を考えます

③
薬指を並べ、手のひらから指が分かれる位置を確認しながら人差し指と中指を描きます

④
親指を描き足して完成です

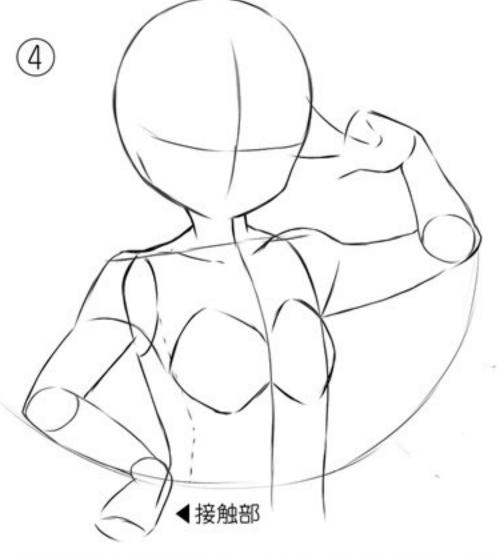
アタリの取り方

①

頭と首のアタリを取ったら、
鎖骨が真っすぐになるように
ボディのアタリを取ります

②

正中線と腕のつけ根で形を
確認します

③

肩が少し上がる動作なので、図
の程度に肩を盛ります。盛り上
がった肩は鎖骨とつながります

④

肘と手首の位置を確認します。今回は肘は肩より
上には上がらないポーズです（上がる場合は肩が
もっと上がります）

⑤

少し
しならせる

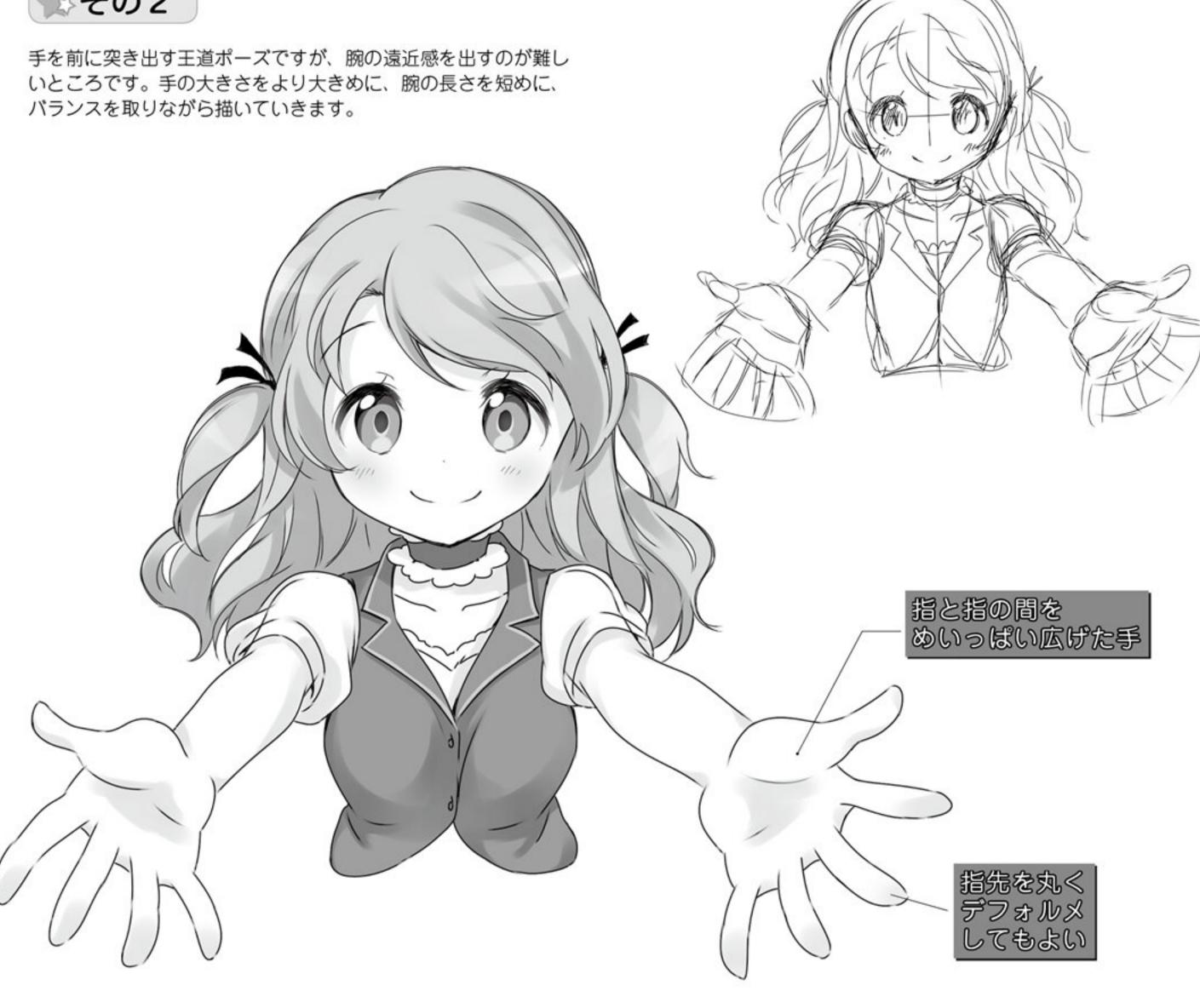
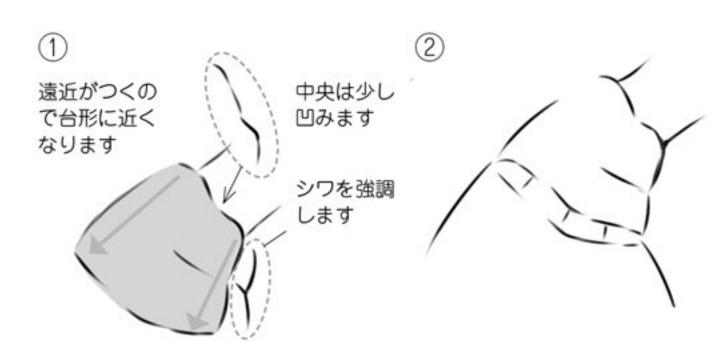
上げたほうの腕に女性らしい「しなり」を与えます

ディテールを描き込んでいきます

その2

手を前に突き出す王道ポーズですが、腕の遠近感を出すのが難しいところです。手の大きさをより大きめに、腕の長さを短めに、バランスを取りながら描いていきます。

指と指の間を
めいっぱい広げた手

指先を丸く
デフォルメ
してもよい

手の描き方

① 手のひらのアタリを取ります

② 指の分かれる位置を四等分し、人差し指と小指の向きを決めます

③ 指の長さのアタリを取り、四等分のそれぞれの位置から指をはやします。親指も追加します

④ ディテールを描き込んでいきます

肘を上げるポーズのバリエーション

肘を上げることで必然的に手を
顔に近づけることができます。
顔の近くに手を描くとより
女の子っぽさを表現できます

肩のポーズ 4.腕を上げる

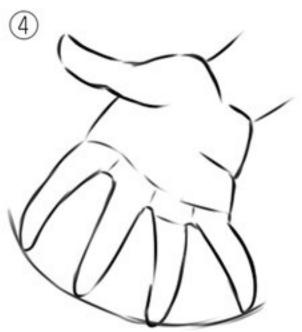
その1

片手を上げて手をふるポーズです。鎖骨のラインに注意しましょう。

▼鎖骨の変化

肩が上がり鎖骨のラインも変化する

手の描き方

①

手首と手のひらのアタリを取ります。手のひらの山が強調されます

②

小指と人差し指の幅をアタリで取ります

③

手首の中心から指先の中心まで補助線を引き、指を四等分します。親指は小指と同じくらい外側へ広がります

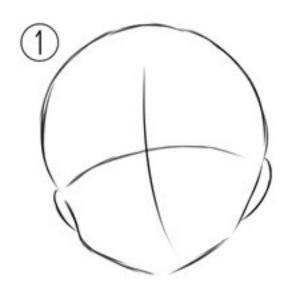
④

ディテールを描き込んで完成です

アタリの取り方

①

顔のアタリを取ります

②

腕が上がっていない状態のボディのアタリを描きます。首は少し反っているのでカーブさせます。傾き、厚みを考えながら描いていきます

③

鎖骨の端から肩を盛り上げます。それぞれのつけ根までラインを引っ張ります

④

腕は肘から少しだけ反ります

腰の位置から肘を導き出します。腕を上げた場合、萌え系イラストならおでこあたりを目安にするとよいでしょう

⑤

細

太

中

ディテールを描き込んでいきます

その2

手を後頭部にもっていきます。後頭部で手を組んだり、
髪を結んだりするときのポーズです。

首が少し前に
傾く

シャツの袖は腕の
上側に引っかかり
裏地が見える

肩に引っかかった
シワができる

肩の盛り上がりは腕と重なって
ほとんど見えないので、腕だけ
追加しているように見えます

別の角度から見てみよう

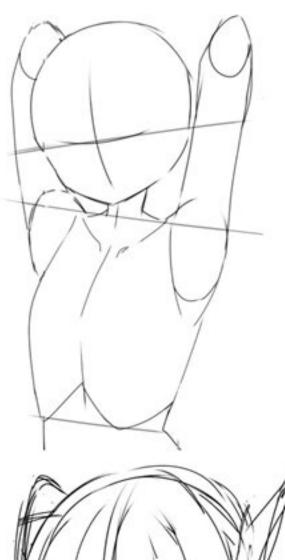
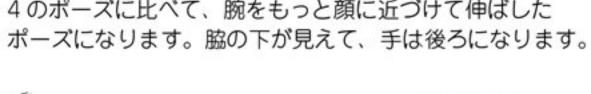
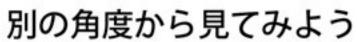
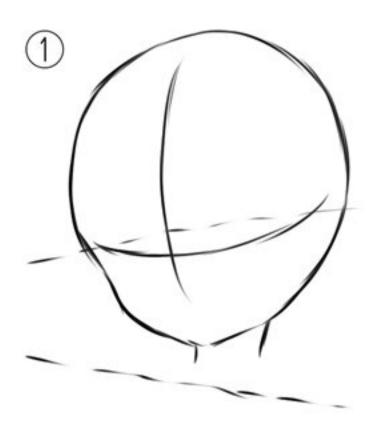
肘は前に出ている

手を組むポーズは手が大きくなりすぎないよう
に注意しましょう。両手が密着しているところ
はお互いが押し合ってつぶれています

肩周りの処理

鎖骨は肩のつけ根
に向かいます
胸のラインは肩に
つながるように
筋肉のラインが
できます
胸の真ん中は
正中線です
?
?
?
・鎖骨は真横に開かない
・胸のラインは内側に入り込む

肩のポーズ 5. 伸びをする

その1　4のポーズに比べて、腕をもっと顔に近づけて伸ばしたポーズになります。脇の下が見えて、手は後ろになります。

別の角度から見てみよう

アタリの取り方

頭のアタリを取ります。首を前に
傾けているので首はナナメになります

正中線で身体の向きを確認しながら
ボディのアタリを取ります。腕は
まだ上げていない状態です

肩の盛り上がった分のアタリを足し
ます。鎖骨は肩と一緒に通常時より
も上がります

腕が耳につくくらいまで上げます

アタリを整理して前後関係を確認して
いきます

ディテールを描き込んで
いきます

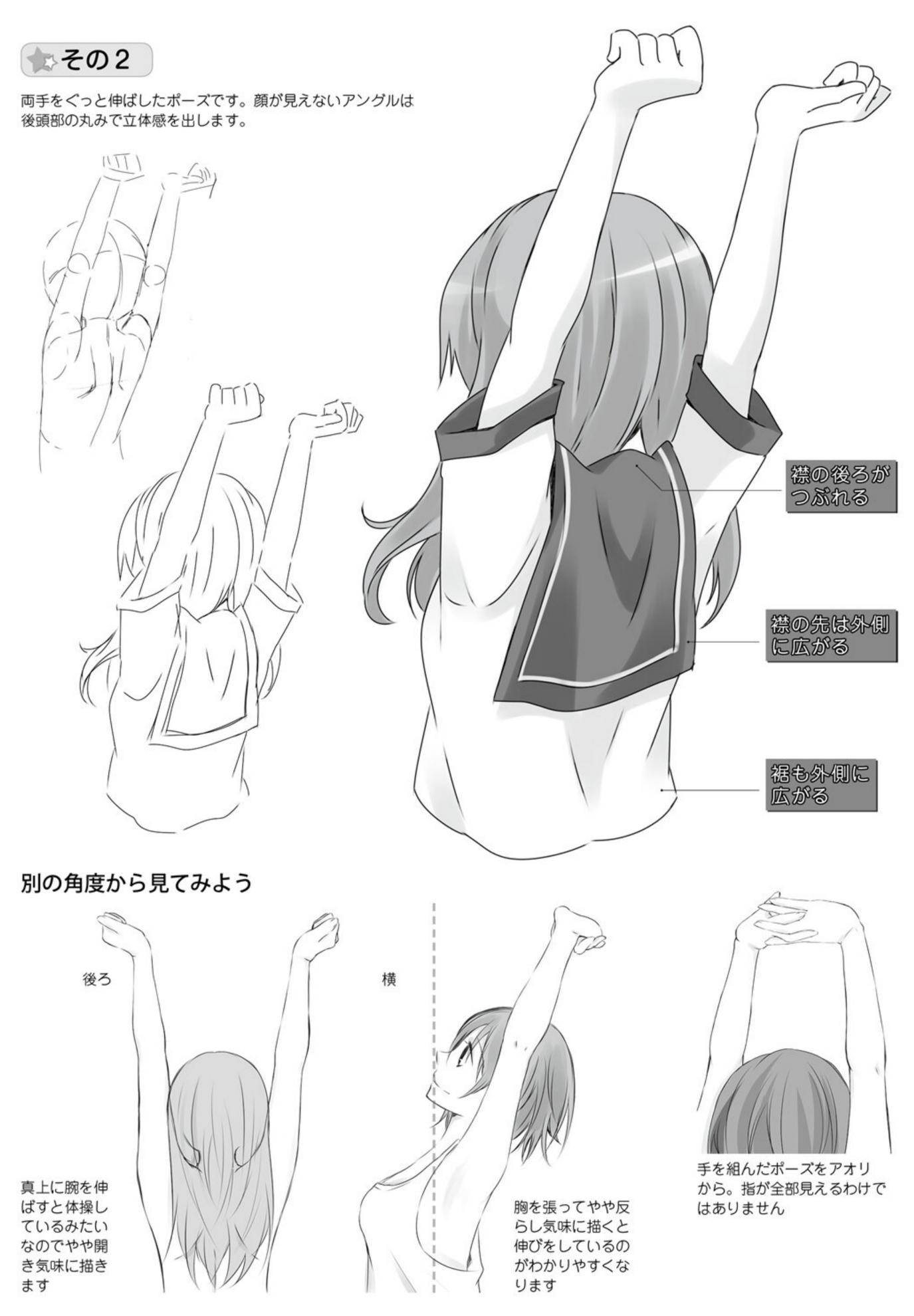
その2

両手をぐっと伸ばしたポーズです。顔が見えないアングルは後頭部の丸みで立体感を出します。

別の角度から見てみよう

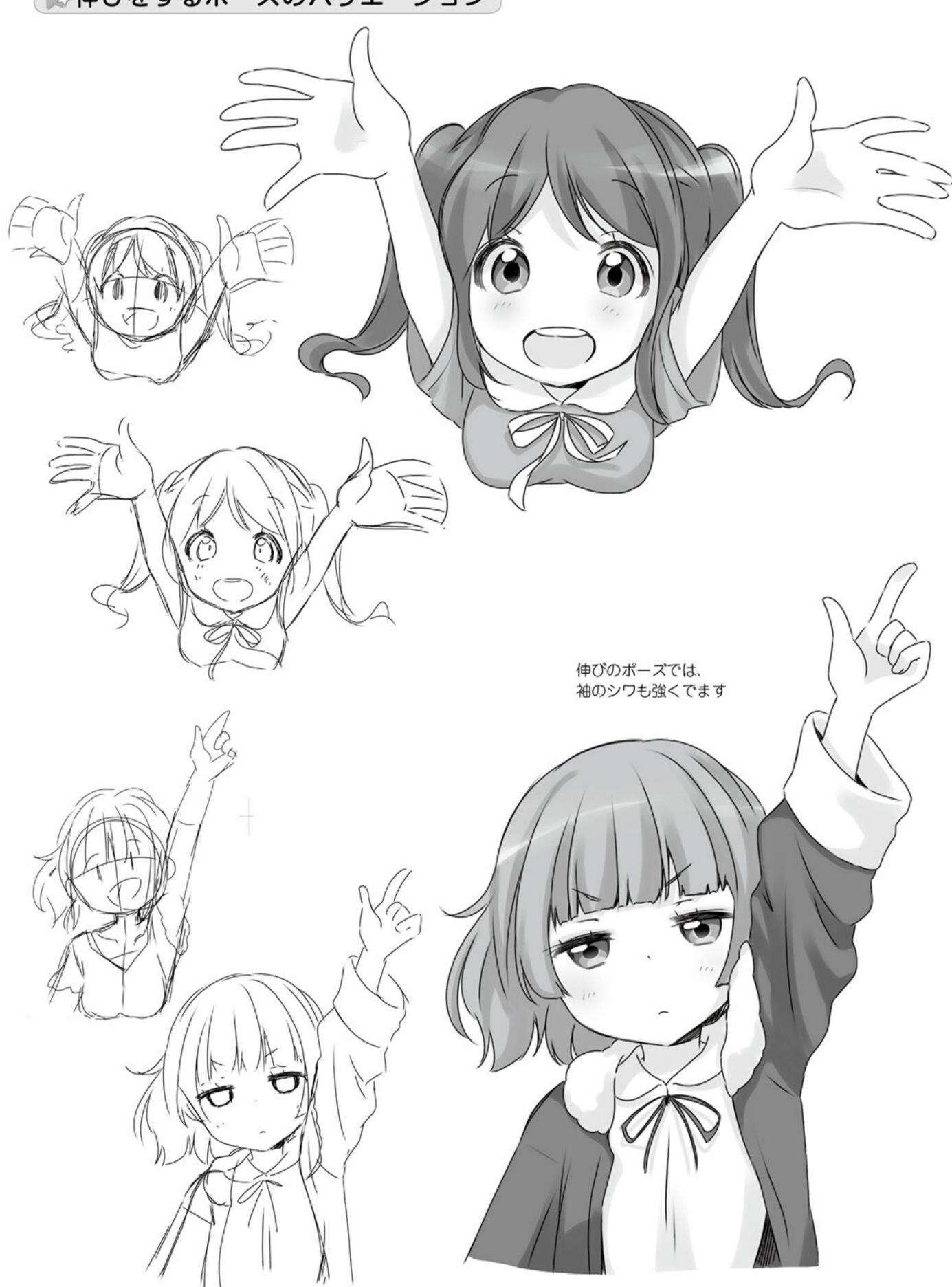
真上に腕を伸ばすと体操しているみたいなのでやや開き気味に描きます

胸を張ってやや反らし気味に描くと伸びをしているのがわかりやすくなります

手を組んだポーズをアオリから。指が全部見えるわけではありません

伸びをするポーズのバリエーション

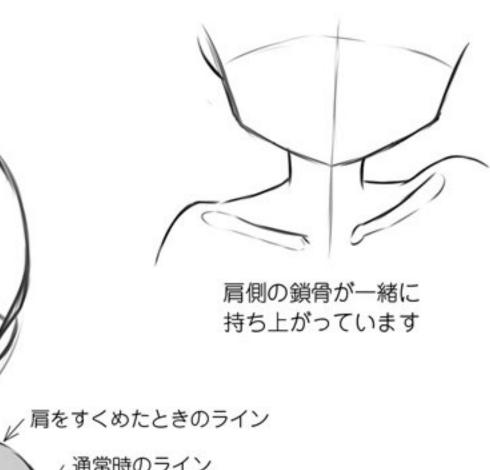
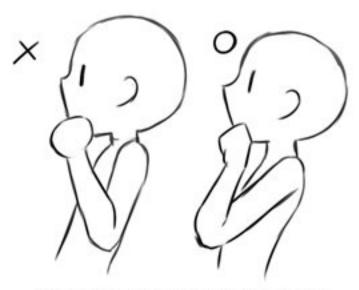
肩のポーズ ⑥. 肩をすくめる

その1

可愛らしくするポイントは、手首を内側に向けることと肘を寄せることです。
実際よりもややわざとらしく描くことで、二次元的な可愛さを出すことができます。

肩・首の描き方

指のつけ根の関節、指、手の甲、手首の順にまずは位置を決めます

肩のアタリを取ります。肩は僧帽筋・肩と二段に盛り上がります

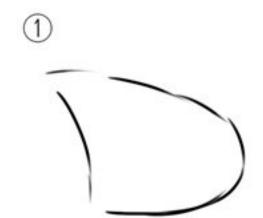
肩側の鎖骨が一緒に持ち上がっています

肘は前に突き出ているほうが正しいです

手首と肩をつなげるため、肘の位置を決めます。肘は身体の少し前に出るため、腰の位置より気持ち短めになります

表面のカーブの向きに気をつけながら服を着せ、ディテールを描き込んでいきます

その2

手の描き方

①

手の甲のアタリを取ります。指の分かれる位置も決めておきます

②

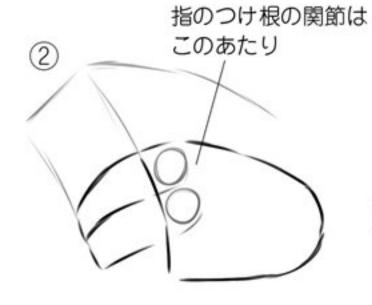
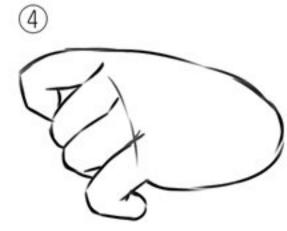
中指と薬指からアタリを取ります

③

小指と人差し指をずらしてアタリを取ります

④

ディテールを描き込んで完成です

肩をすくめるポーズのバリエーション

肩をすくめるポーズは、脇が締まって、
首も目立たなくなるので、女の子っぽい、
可愛らしいポーズになります。

コラム

ピースと肩の動きと性格

写真を撮るときのピースサインも人によって個性が出るしぐさです。
また、ピースをそこにもってくるかによって、肩の動きも変わってきます。

前に突き出すピース
・活発さ、明るさ、元気のイメージ

逆手ピース
・スマート、かっこいい、スタイリッシュなイメージ

顔の横にピースをつける
・控えめ、大人なイメージ

ダブルピース
・女の子らしい、幼いイメージ

chapter.3
表情

キャラクターにはそれぞれ性格があり、そのときどきによってさまざまな表情を見せます。似たような表情を見せる子もいれば、独特な表情を見せる子もいます。
３章ではさまざまな感情表現を喜・怒・哀・驚・照に分けて、いろいろな表情を載せて解説していきます。タッチ違いと共にマンガ的表現の幅を広げていきましょう。
ここでは基準顔からの表情を基本にしています。大人顔、幼顔を描くときはそれぞれ輪郭や目の形を変えて描いてみてください。

表情を描き分けよう

表情は記号の組み合わせです。角度と大きさで感情の度合いが変わります。

パーツの角度と大きさ

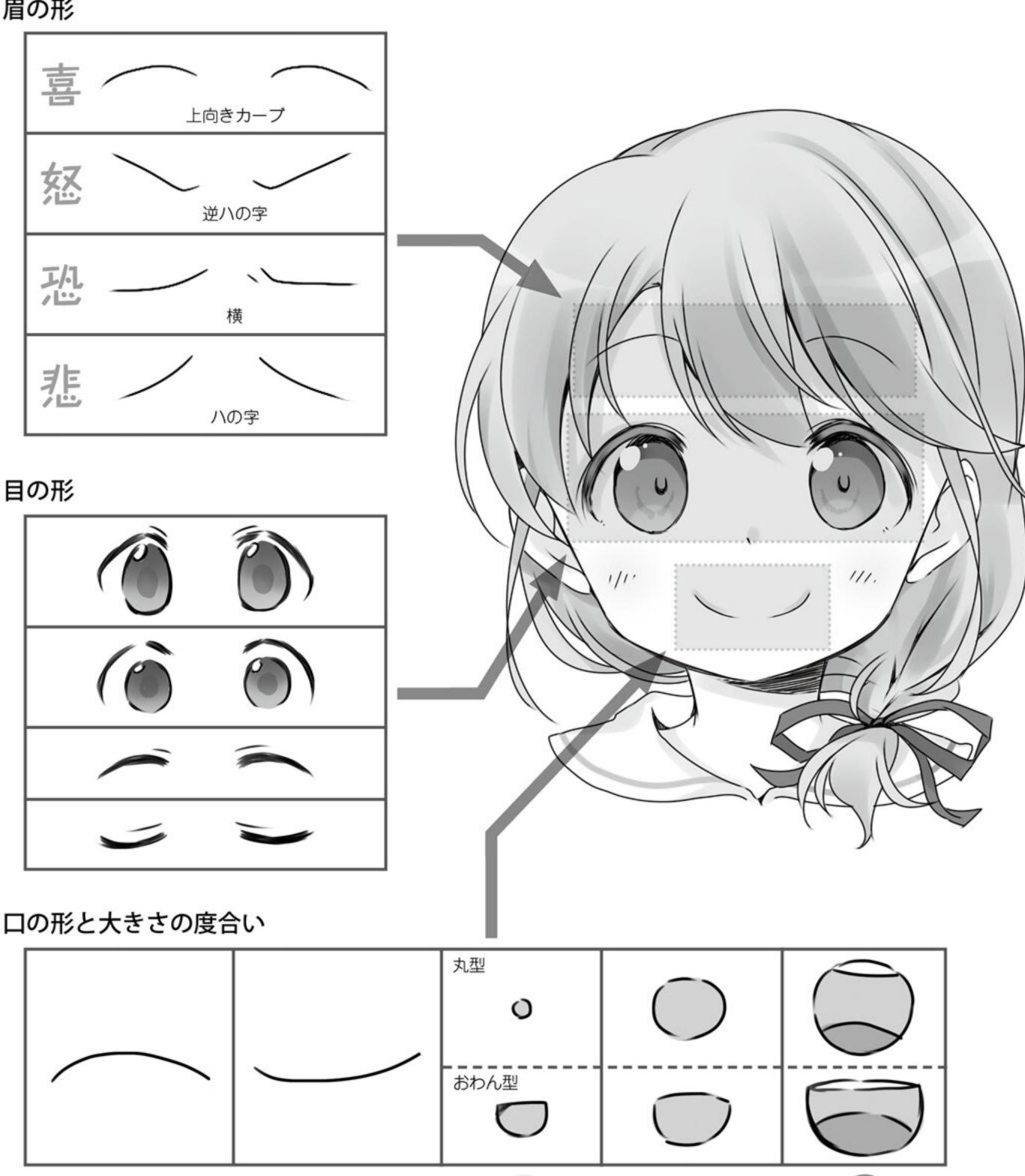
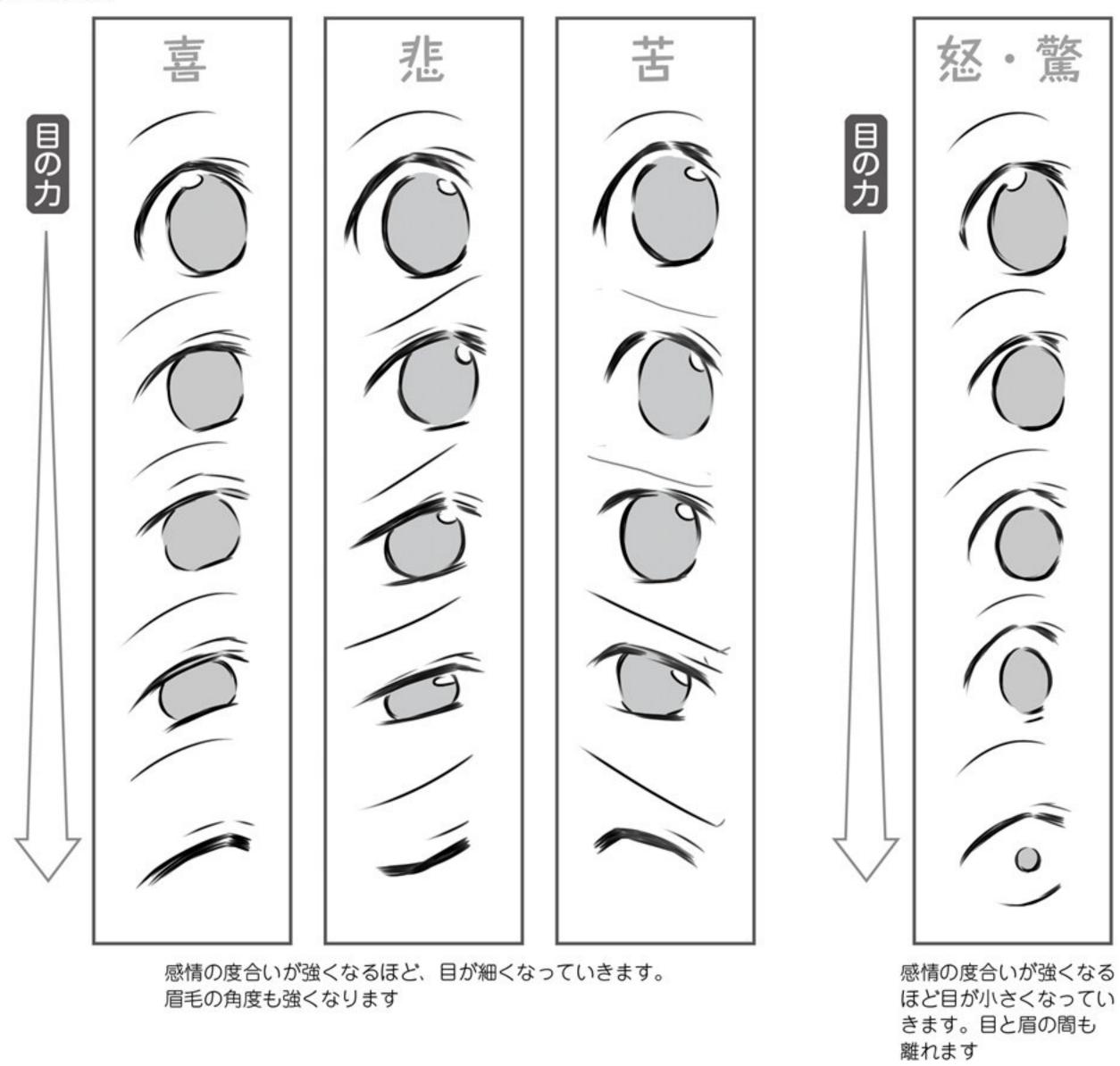
目が表す感情の度合い

目の力具合

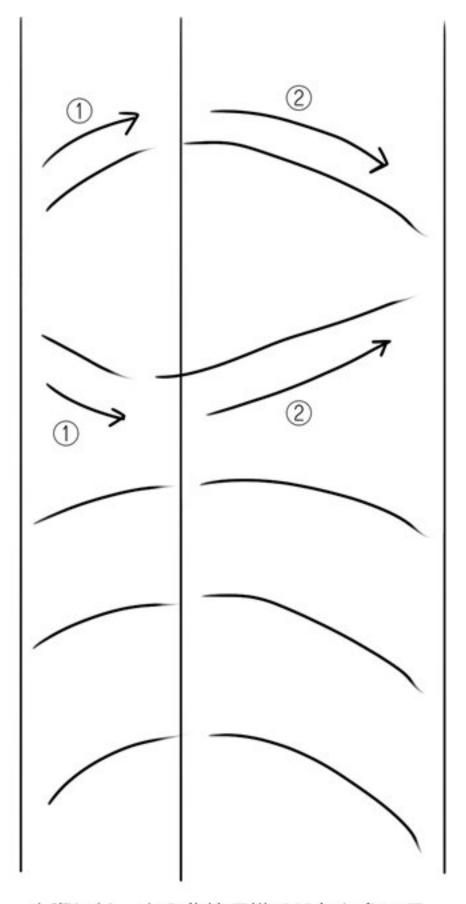
喜　悲　苦　怒・驚

目の力

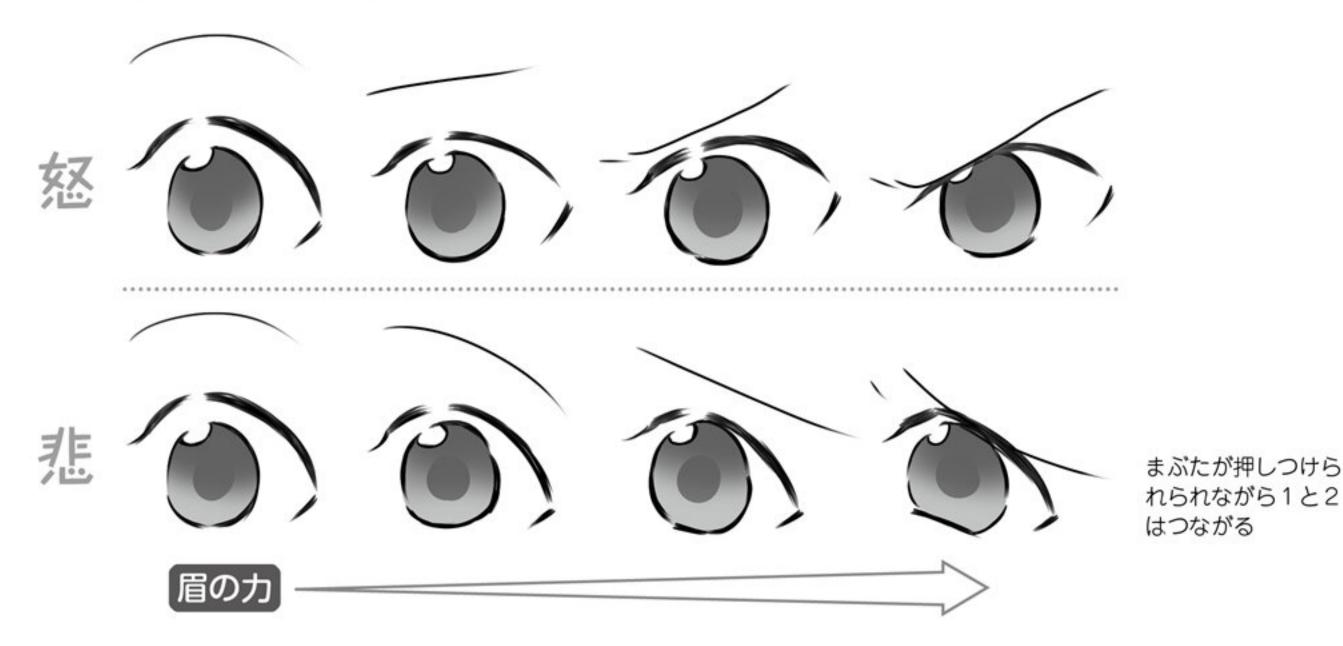
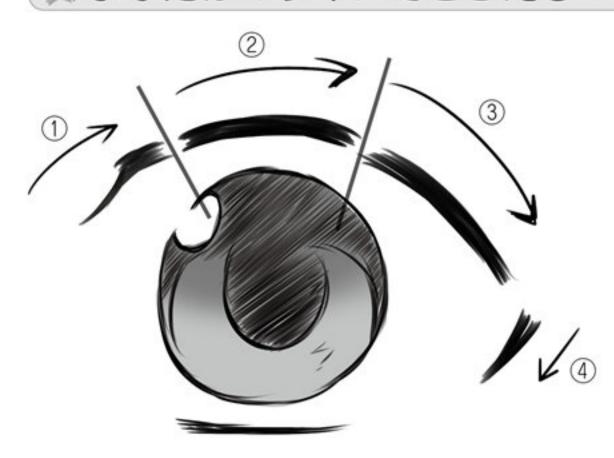
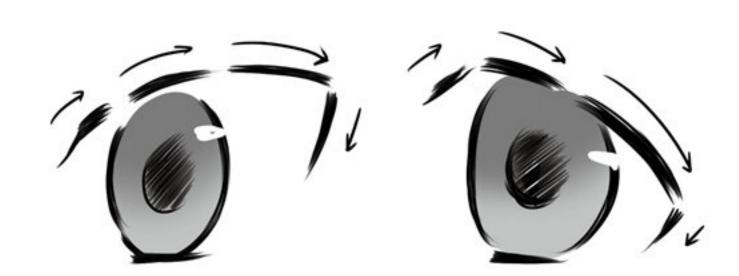
感情の度合いが強くなるほど、目が細くなっていきます。
眉毛の角度も強くなります

感情の度合いが強くなるほど目が小さくなっていきます。目と眉の間も離れます

感情の度合いが強くなっても、目尻の高さはあまり変化しません。
怒っているからどのキャラクターもつり目になる……ということのないように！

表情をつくる記号 (1)…眉と目の場合

眉は２ラインで描く！

実際には一本の曲線で描くことも多いですが、２ラインの意識を持つとキレイなカーブが描けます

上まぶたと下まぶたは押しつぶされる

まぶたが押しつけられられながら１と２はつながる

まぶたは４ラインでとらえる！

chapter.1 の 18 ページで解説したように、目は４ラインに分けて考えます。感情を表現するときも、この４ラインの感覚で描きましょう

まつげと接するのは②のライン

感情が強くなると上まぶたが眉に押しつぶされますが、その際に接するのは②のラインになります。

目を閉じているときは④の下まつげのラインが隠れて３ラインになります

伏し目で感情の幅を広げる

②と③のラインの弧を逆にすると、伏し目を描くことができます。伏し目は怒りや悲しみといった表情をより強く表現します

表情をつくる記号 (2)…口の場合

開いた口は６ラインでつくる！

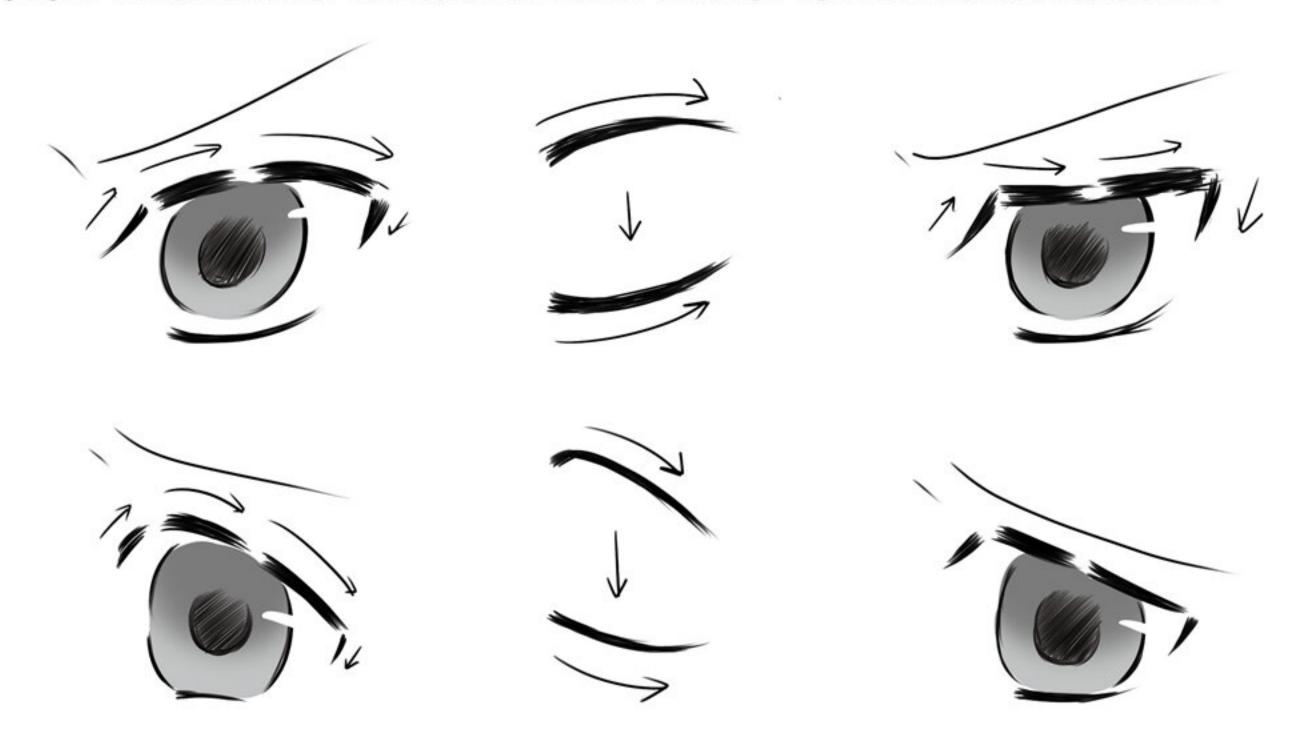
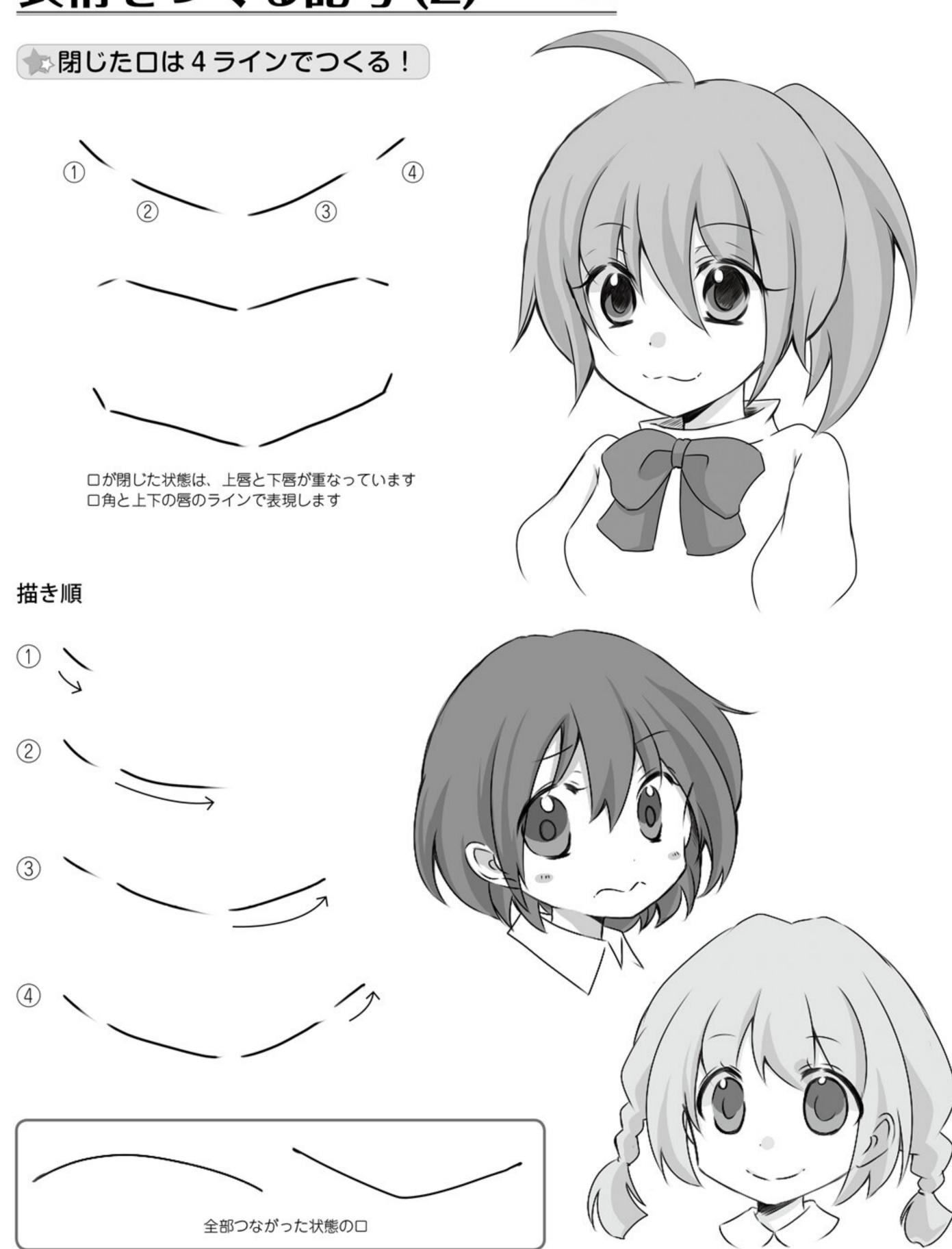
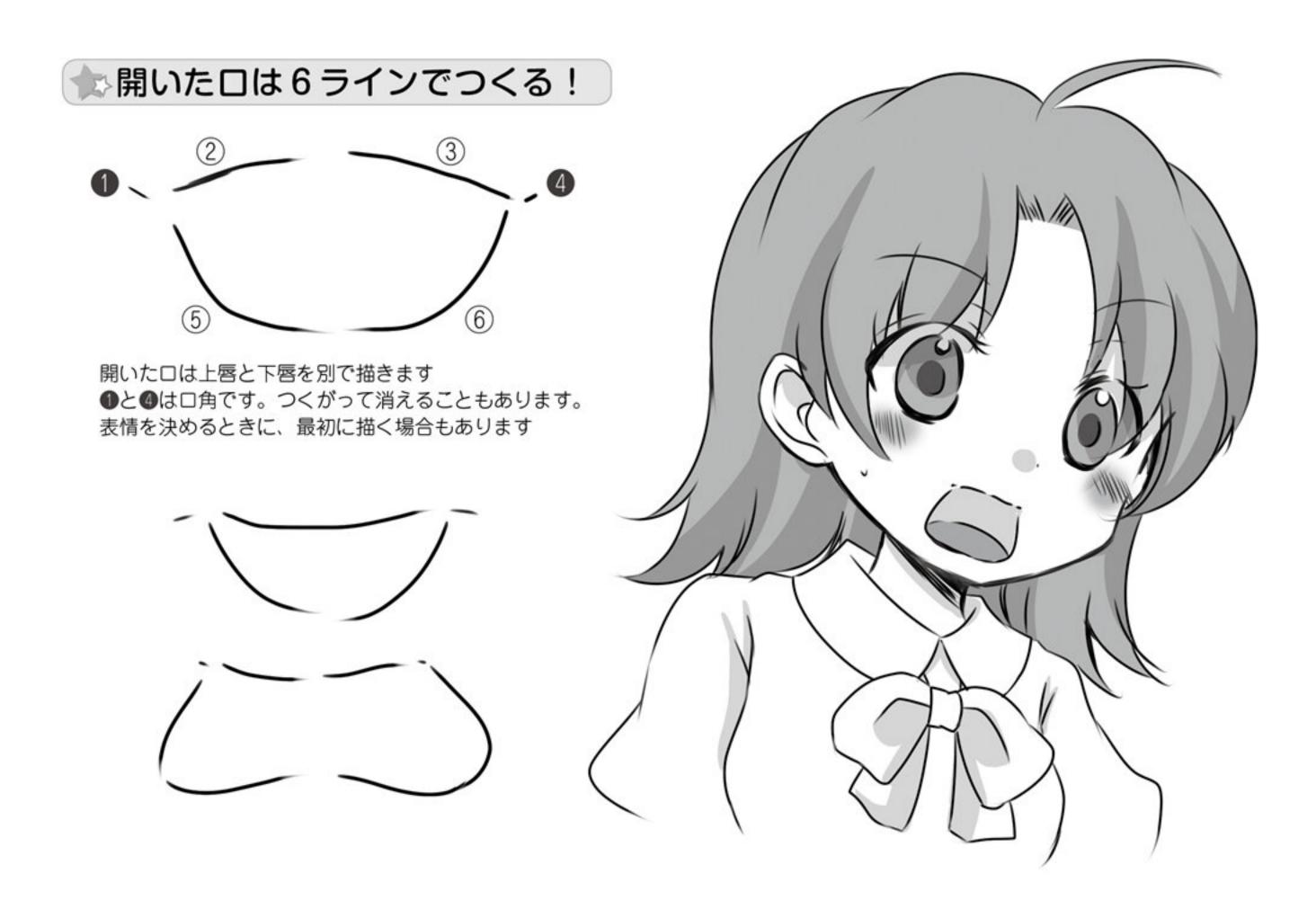
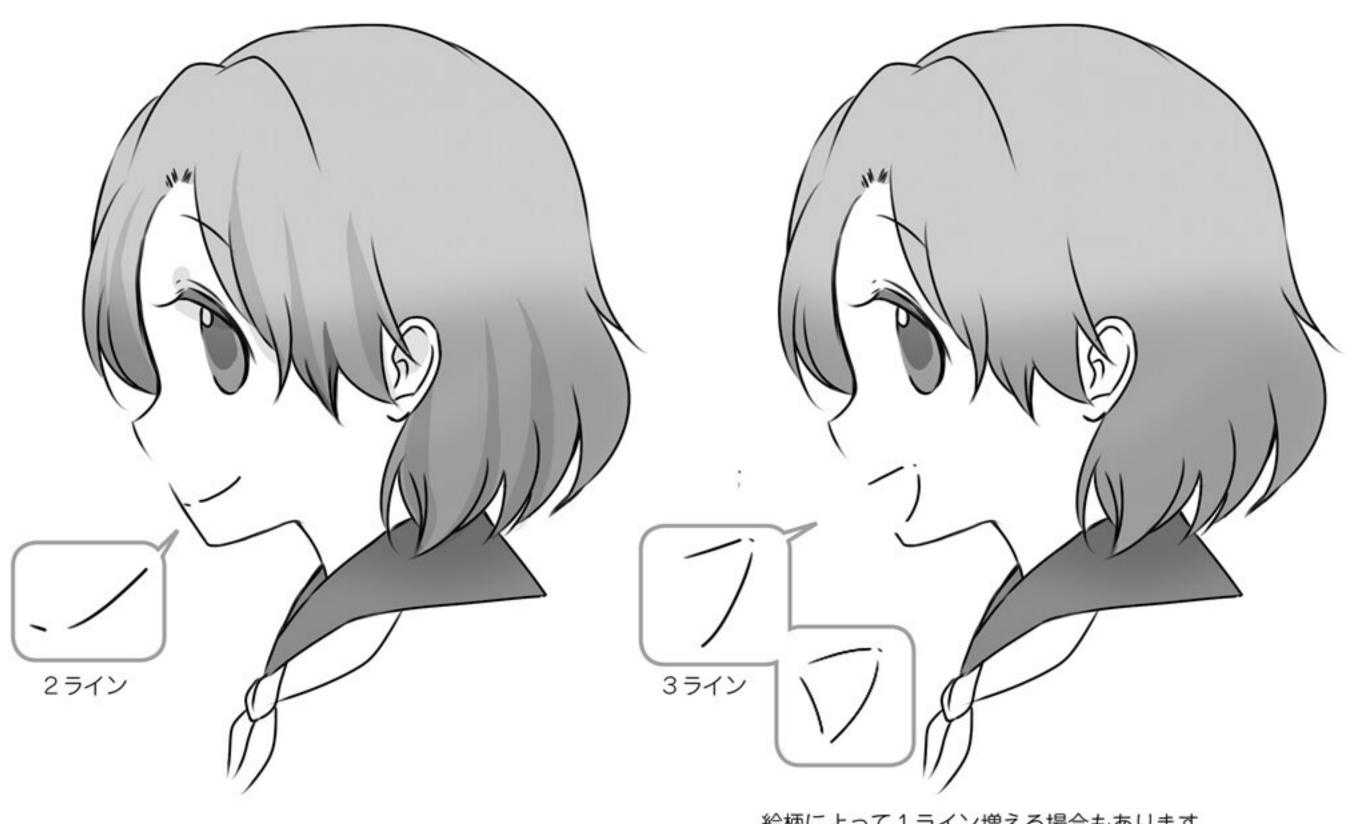
①　②　③　④

⑤　⑥

開いた口は上唇と下唇を別で描きます
❶と❹は口角です。つくがって消えることもあります。
表情を決めるときに、最初に描く場合もあります

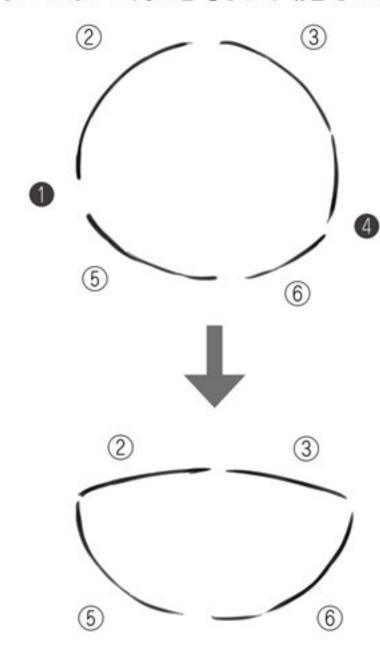
横から見るとラインの数は半分に

2ライン

3ライン

絵柄によって１ライン増える場合もあります

消える場合・最初に描く場合

消える場合

形によっては、口角が省略される場合もあります

最初に描く場合の描き順

口角は最初に位置を決めると形をつくりやすくなります

① ② ③ ④

④ ③ ① ② ⑦ ⑧ ⑤ ⑥

特殊な口のパターンと感情表現

「喜び」の表情を描く

喜びを表す部位と動き

大きくカーブを描いた眉

踊る髪

閉じた上向きカーブの目

かしげた首

高揚

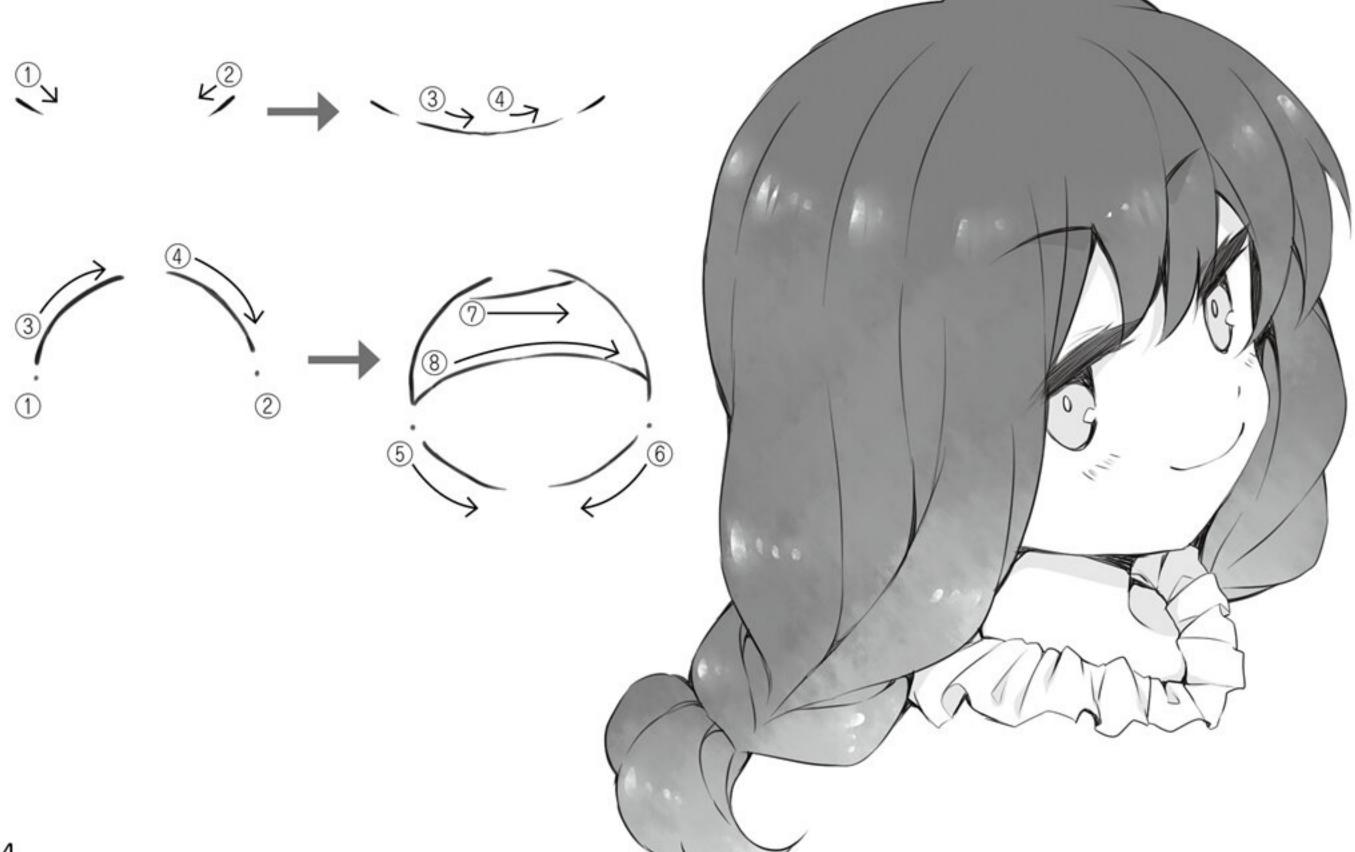
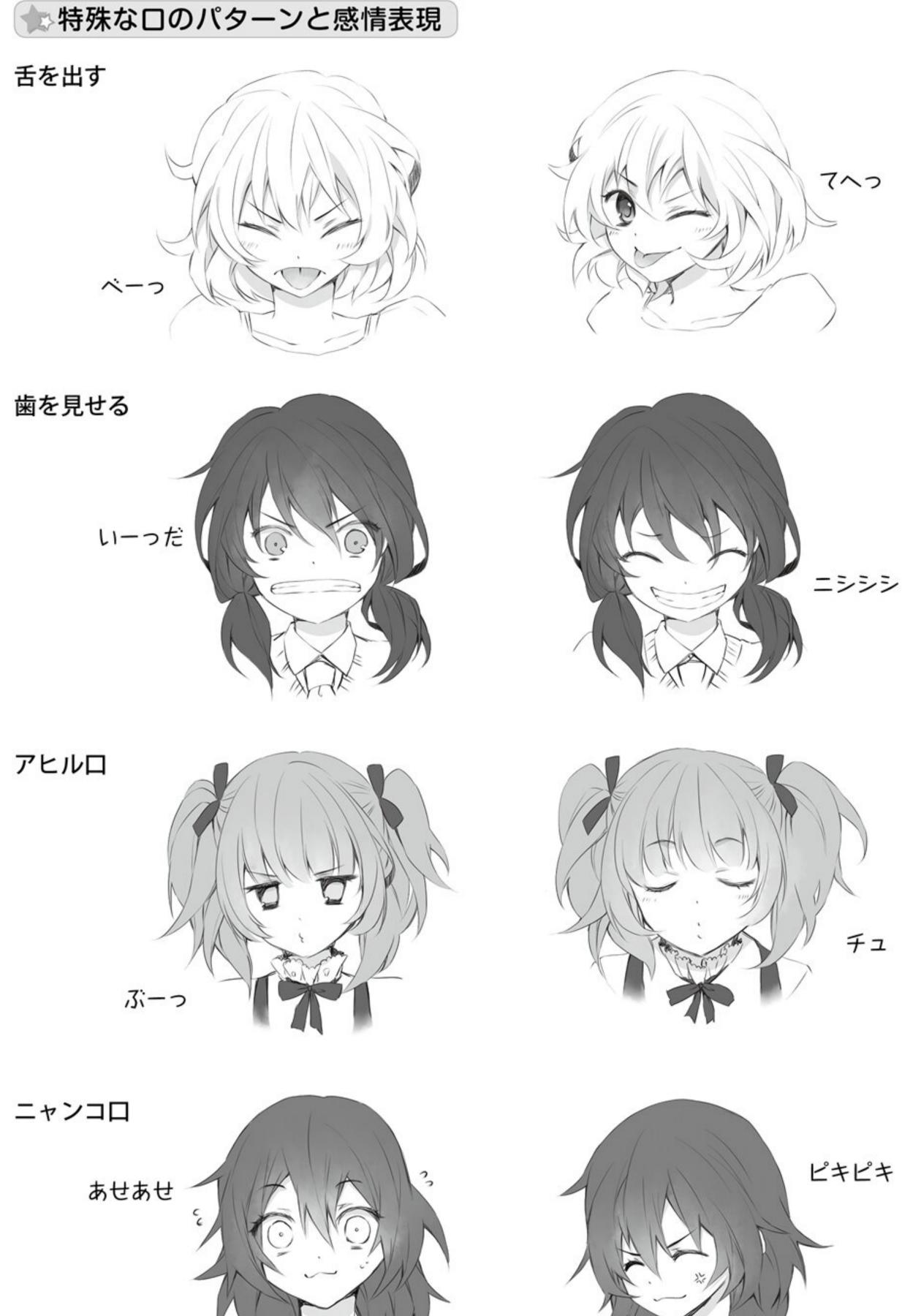
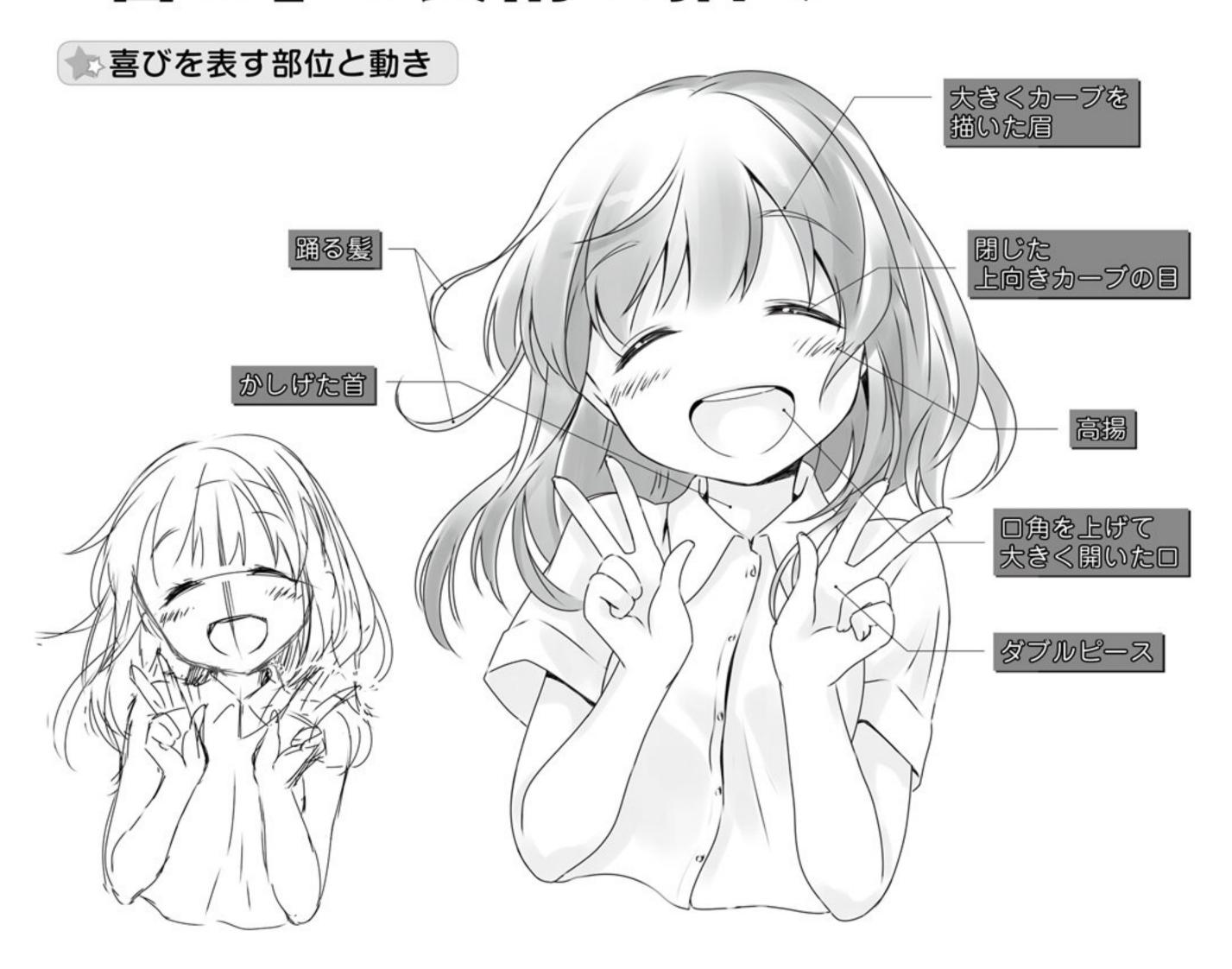
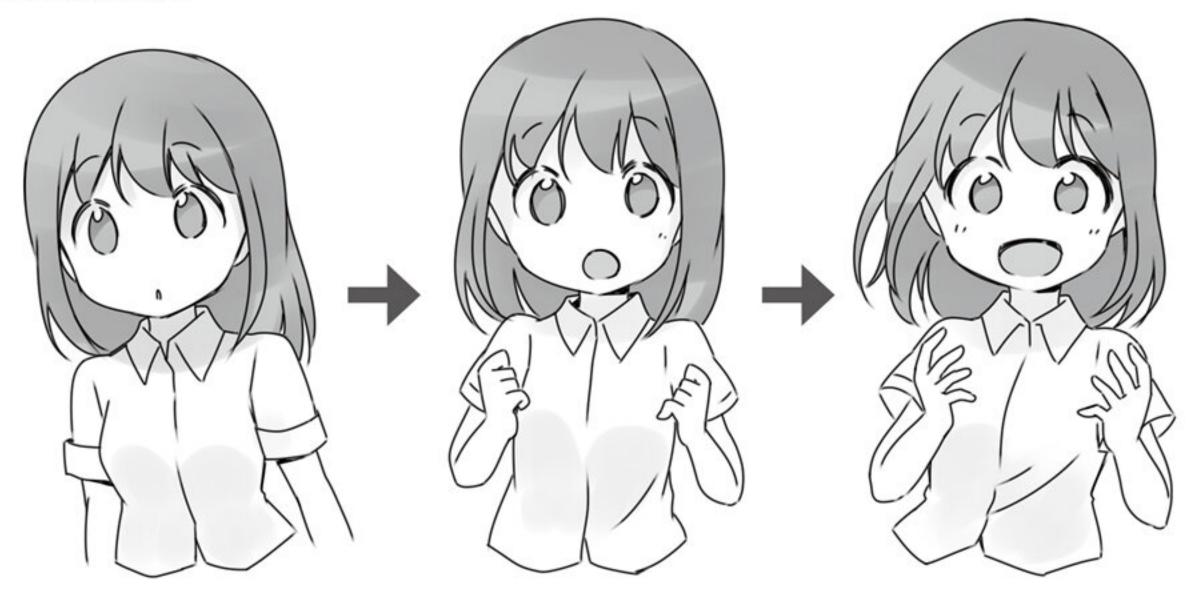
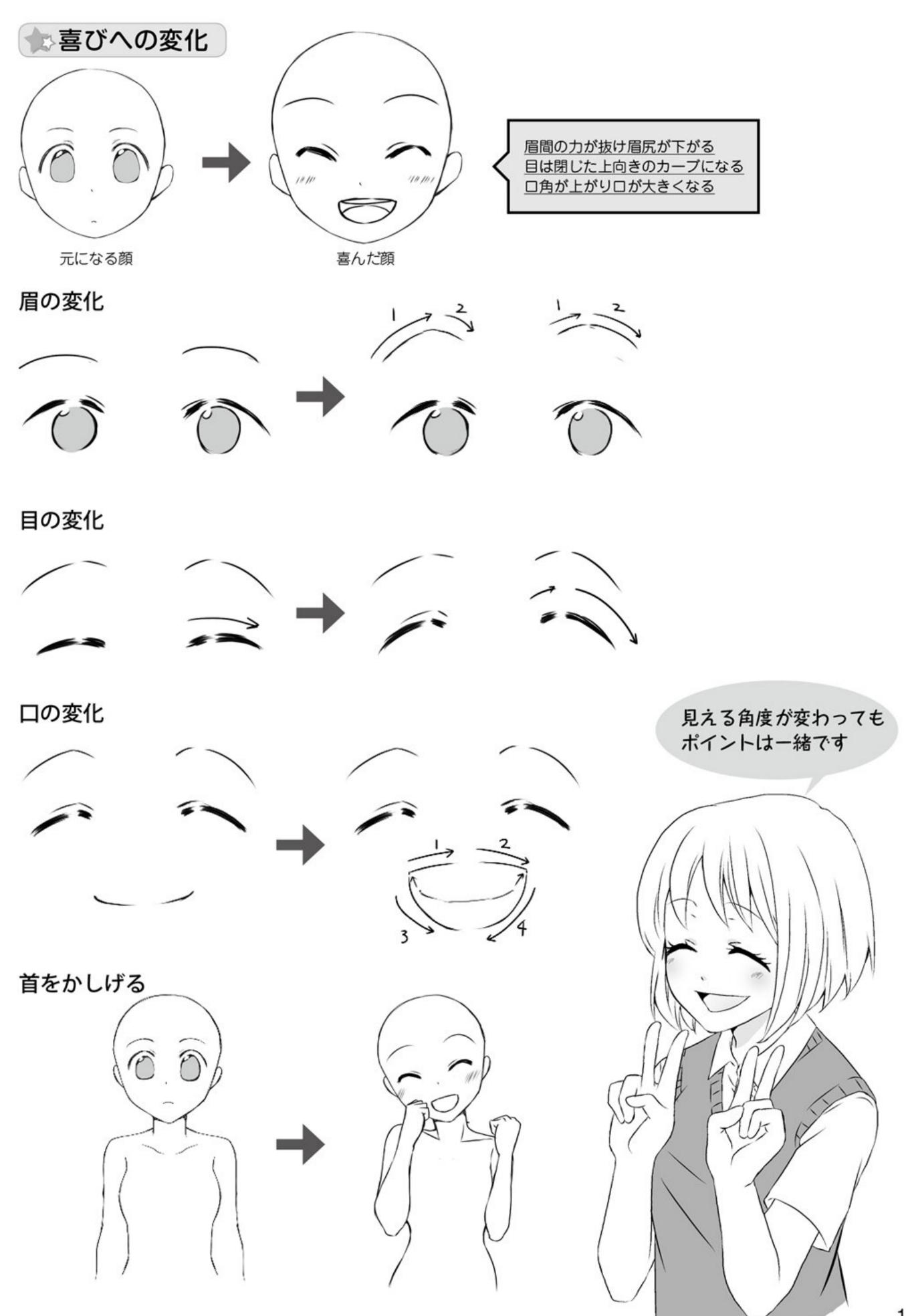
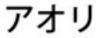
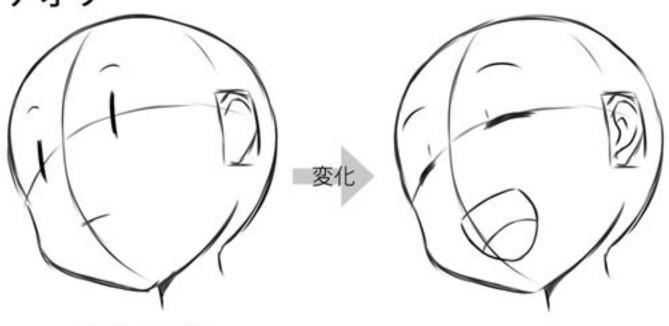
口角を上げて大きく開いた口

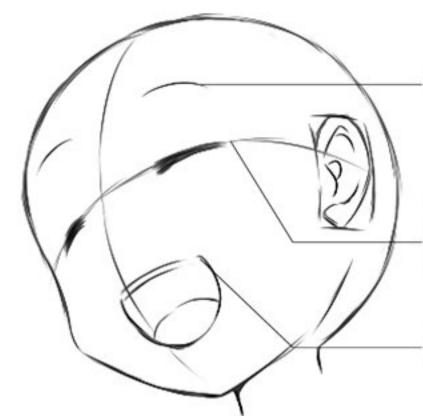
ダブルピース

喜びの表情の動き

喜びへの変化
眉間の力が抜け眉尻が下がる
目は閉じた上向きのカーブになる
口角が上がり口が大きくなる
元になる顔
喜んだ顔
眉の変化
1
2
目の変化
口の変化
1
2
3
4
首をかしげる
見える角度が変わっても
ポイントは一緒です

角度がついた場合の描き方

アオリ

パーツのアタリ
（元になる顔）

表情の変化

眉間が上がる

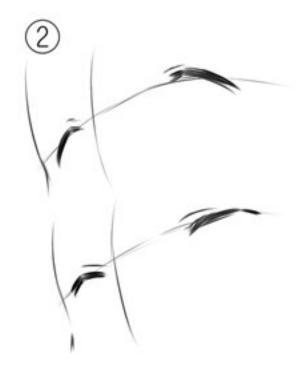
閉じた目は
アタリのラインの
カーブに沿います

口角の位置は
外側へ広がります

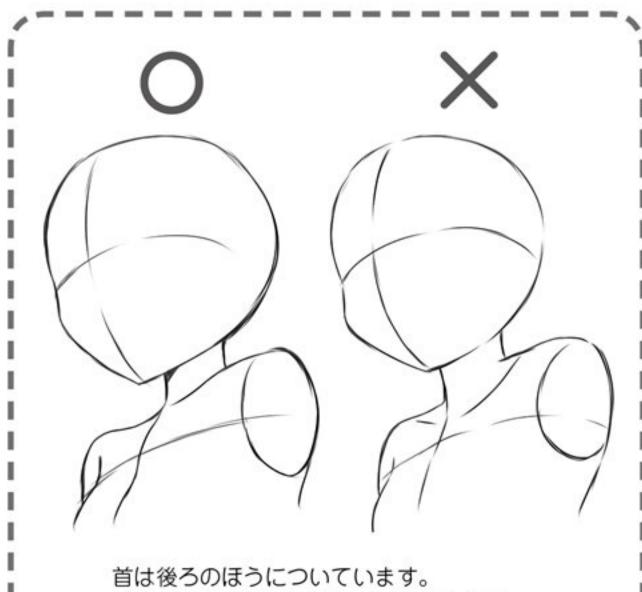
描き順

①

アタリのカーブに沿います。
目尻側のまぶたの幅のほうが
広くなります

②

目の位置のスタート位置は
一緒です。目尻の高さに
よって、カーブの角度は変
わります

③

眉頭は高く外側へ
目尻の高さは保ちましょう。
口角の位置は外側へ

首は後ろのほうについています。
アオリの場合さらに後ろに回り込みます。
手癖で描いてしまいがちな例です

フカン

変化

元になる顔　表情の変化　目線の変化（目線を上へ）

眉は上がって外側にたれる

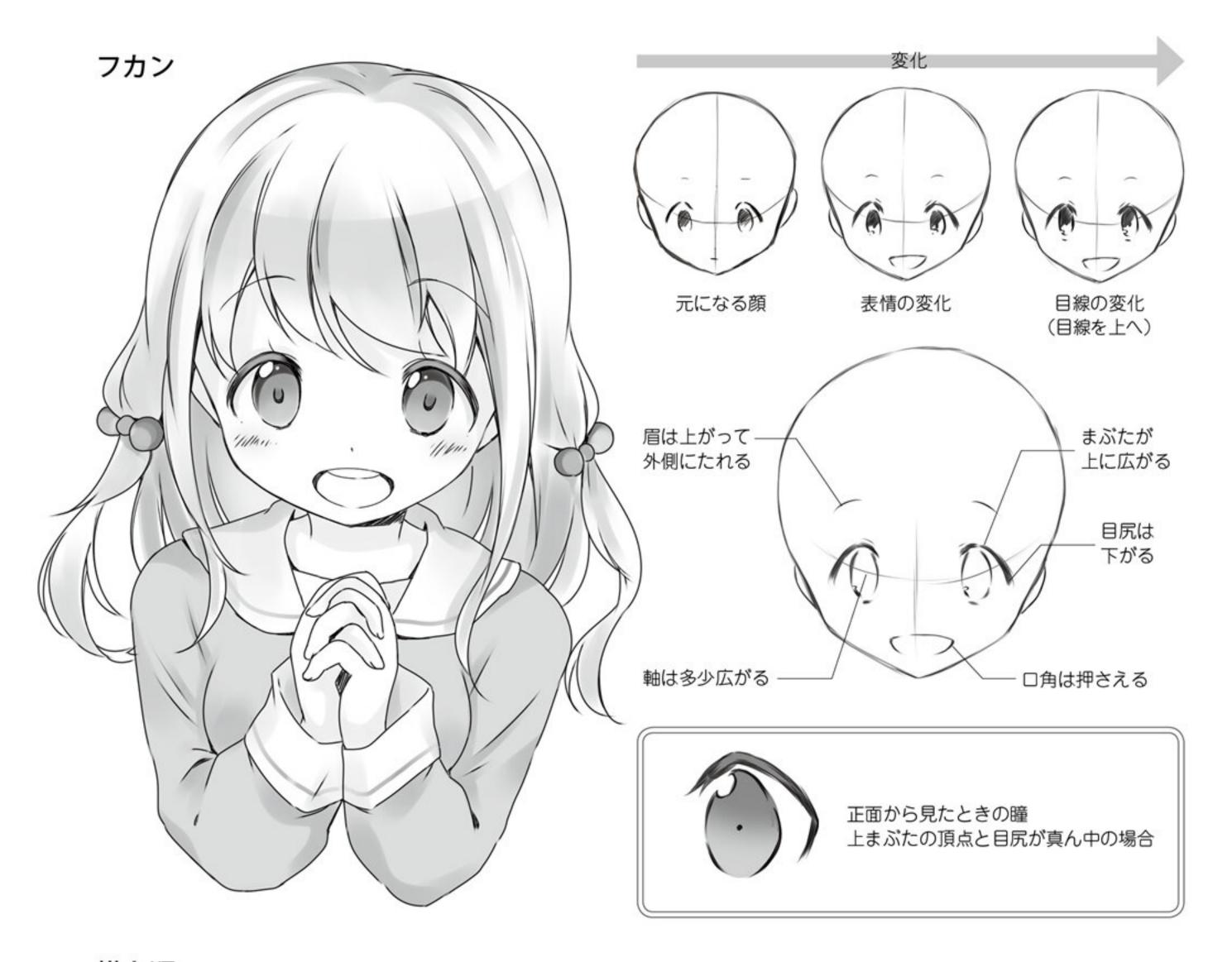
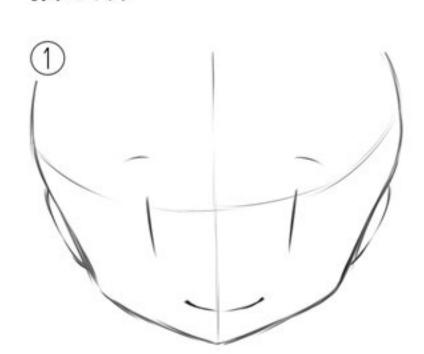
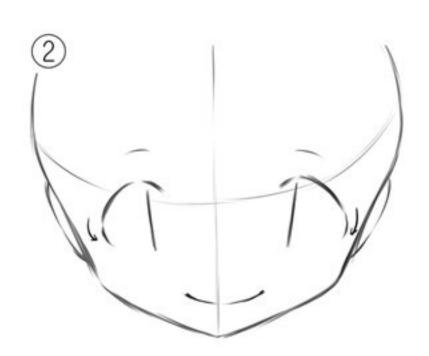
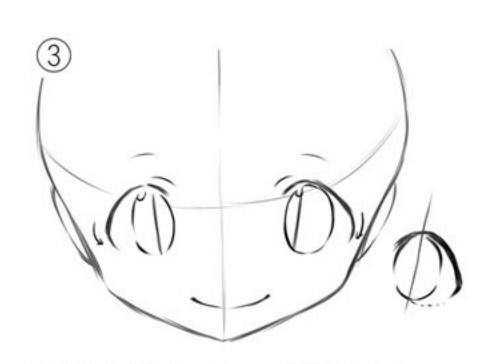
まぶたが上に広がる

目尻は下がる

軸は多少広がる

口角は押さえる

正面から見たときの瞳
上まぶたの頂点と目尻が真ん中の場合

描き順

①元になる顔のパーツ位置を確認します

②上まぶたの頂点を上げ、目尻を下げるようにラインを引きます

③瞳は上まぶたにつけ、下まぶたと接するであろう位置を瞳の端にします

④眉の位置は高く
眉尻も下げます

⑤口は口角を押さえます

「喜び」の描き分け

ほほえむ
● ゆったりと落ちた眉
● 優し気なまなざし
目尻下がる
つぶされた
ような瞳
×
好む
● 大きくカーブを描いた眉
● 対象物に向けた視線
● おわん型の口
すき間

めでたい

- つり上がった眉
- 目尻も上がり気味
- 豪快にあけた口

■ラフ一覧

＊表情の描き分けの第一歩は
「ていねいなアタリ」から生まれます。
ぜひ参考にしてください

嬉し泣き
● 困り眉
● にっこりした目
● 小さくあいた口や
口角の上がった口
● 涙
感激
● 困り眉
● キラリとした瞳
● 大きく開けた
口角の上がった口
● 涙
目尻は下がる

幸せ

- 眉間の力は抜ける
- 閉じた瞳
- 眉、目共に目尻側が下がる

■ラフ一覧

手で見えなくなる
髪の毛の流れを
とらえておきます

「喜び」に似たバリエーション

楽しい
● 小さいおわん型の口
● 目はにっこり
高揚した頬
高飛車
● 高圧的な態度
● 得意気な眉
● 半目
いばる
● えっへん！　腰に当てた手
● 得意気な眉
● 閉じた瞳

「怒り」の表情を描く

怒りを表す部位と動き

怒りへの変化

元になる顔

怒った顔

眉と目の変化

眉間に力が入るので眉頭から眉を描きます

眉とくっつけて上まぶたを描きます。目尻に角度を出します

瞳を描きます。瞳の上部は隠れているので注意です

（正面）

眉で目頭が押しつぶされる

Point フカン気味なのでカーブが強くなり、目尻がより強調されます

口の変化・形

上唇から描きます。フカン気味なのでカーブが強くなります

あごに向かって台形の形をつくります

下唇もカーブを出します

口の中を描き込みます

（正面）

元は台形。下あごに力が入ります

ポーズの変化

元になるポーズ

前のめりになり、いかり肩になる

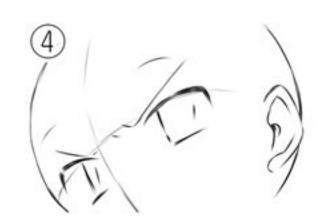
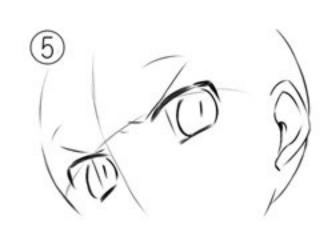
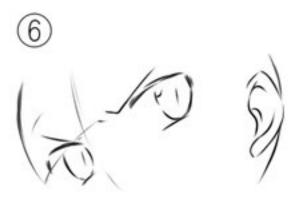
角度がついた場合の描き方

アオリ

描き順

元になる顔のパーツ
位置を確認します

眉から描きます。眉間に力が入って
シワができます

まぶたを描きます。つり目タイプ
をアオリで描くと、目尻の位置は
さほど変わりません

瞳孔の位置を確認して

瞳の上が上まぶたに少しつ
くくらい、下側は隠れる
ように瞳を描きます

上まぶたをくっつけてしま
うと視線が変わってしまい
ます

口角と口の先端も端に
引っ張られるように描きます

フカン

変化

元になる顔　表情の変化　目線の変化

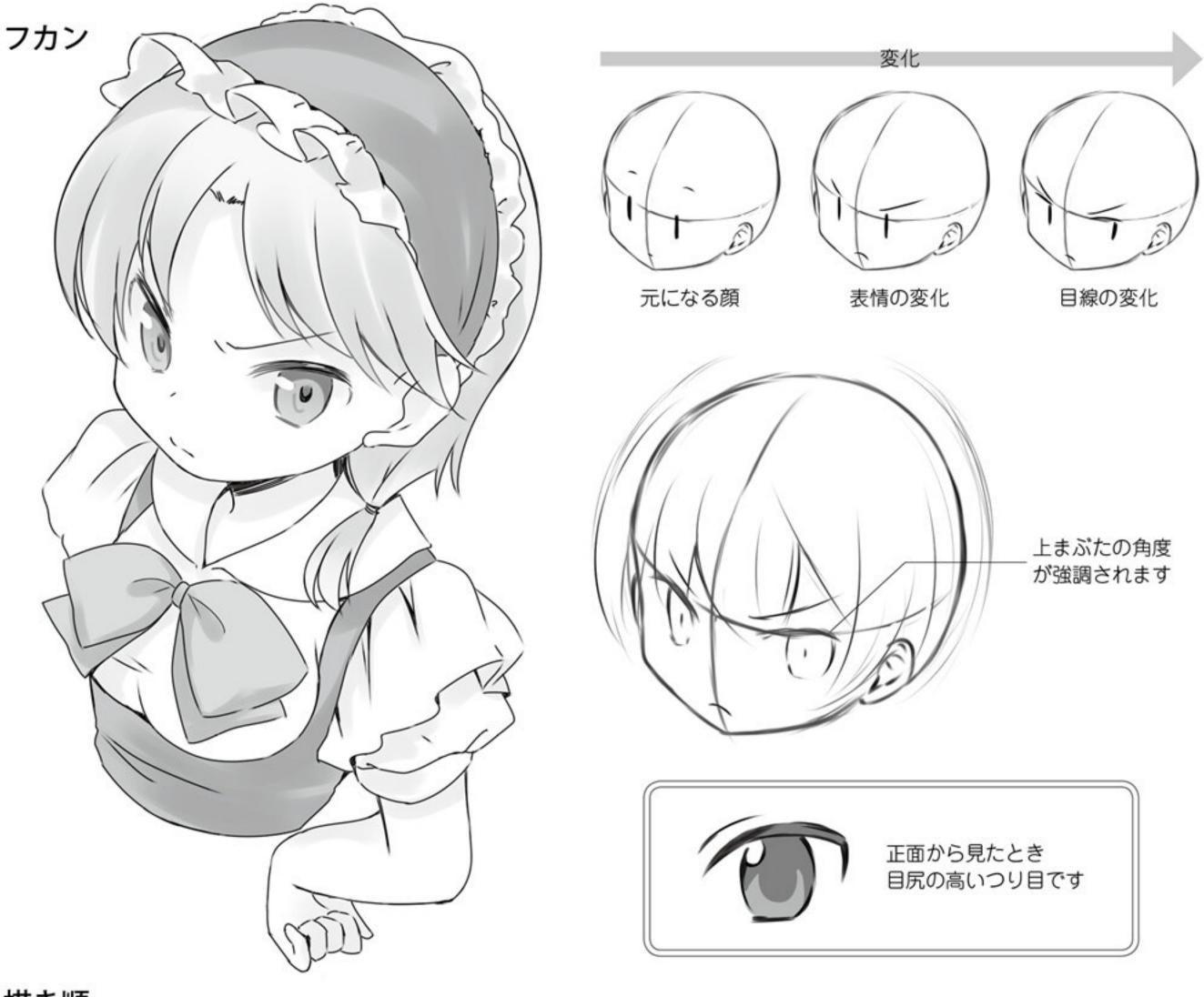
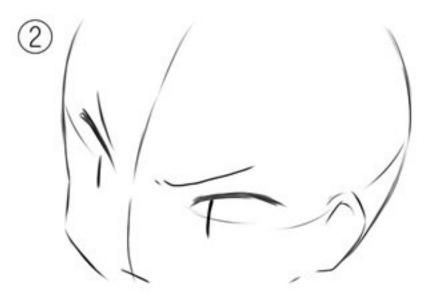
上まぶたの角度
が強調されます

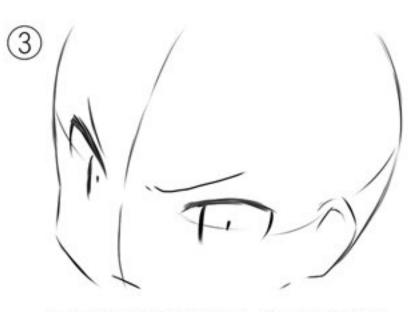
正面から見たとき
目尻の高いつり目です

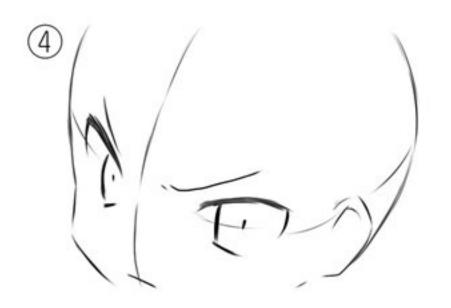
描き順

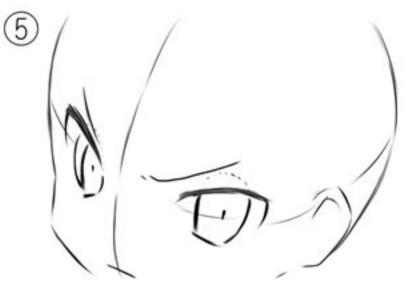
①

眉間に力が入るで中心に寄せます

②

目尻の位置は変わらず、目頭が押し
つぶされるようにまぶたを描きます

③

目尻から折り返すラインを描き足し
目線の位置を確認します

④

下まぶたはハの字になるように引き
ます

⑤

上部は少し隠れるように、下部は
接するように瞳を描きます

⑥

口はすぼむように描きます

「怒り」の描き分け

不満

- 口角の下がった口と頬の膨らみ
- 腕組み

責め

- 対象物に向かった目線
- 眉間に力が入るので、小さなシワを入れる
- 小さめに開いた口

むかつく

- 見開いた目
- 大きくつり上がった眉
- 丸く開けた口

■ラフ一覧

隠れたほうの目のアタリもバランスを取るために入れておきます

イライラ
● 対象物に向かった目線
● 小さめに開いた口
ニコニコしながら
● 顔はニコニコ
● 優雅さを演出する手
● 顔に落ちるカゲ
● 怒りのマーク

逆上

- 白目
- 片方だけ上がった口角
- 食いしばった歯のマークも効果的

■ラフ一覧

「怒り」に似たバリエーション

憎む

- 強い不快の感情
- 対象物に向けた視線
- 少し大きめに開いた台形の口

■ラフ一覧

うらみ
● 他者から受けた仕打ちに対し不満に思い憎む
● 食いしばっている歯
挑戦
● 強気な態度
● 眉間に強く力が入り
角度も急になる眉
● 大きく開けた口

狂乱

- 心が狂い乱れ、異常な状態
- 左右比対称な眉
- 小さくなる瞳孔
- 大きく開けた口
- 乱れた髪

■ラフ一覧

「悲しみ」の表情を描く

悲しみを表す部位と動き

悲しみへの変化
眉間に力が入り眉尻が下がる
目は閉じ目尻が下がる
口は大きく丸く開く
元になる顔
悲しんだ顔
眉の変化
眉間に円をつくり、その端から
八の字を描きます
目の変化
目を閉じるほど悲しみの度合いが
増します
口の変化
口を開くと泣き叫ぶ表情です
ポーズの変化
肩が下がる
仰ぎ気味にすると
目尻の角度がより
強調されます

角度がついた場合の描き方

アオリ

変化

元になる顔

表情の変化

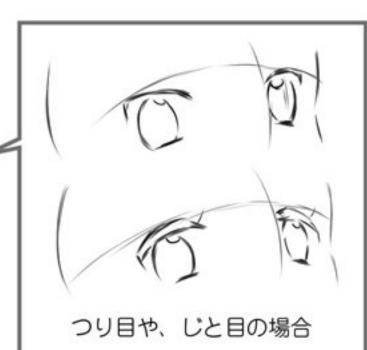
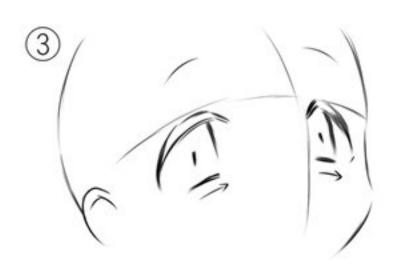
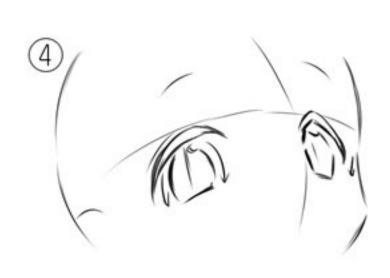
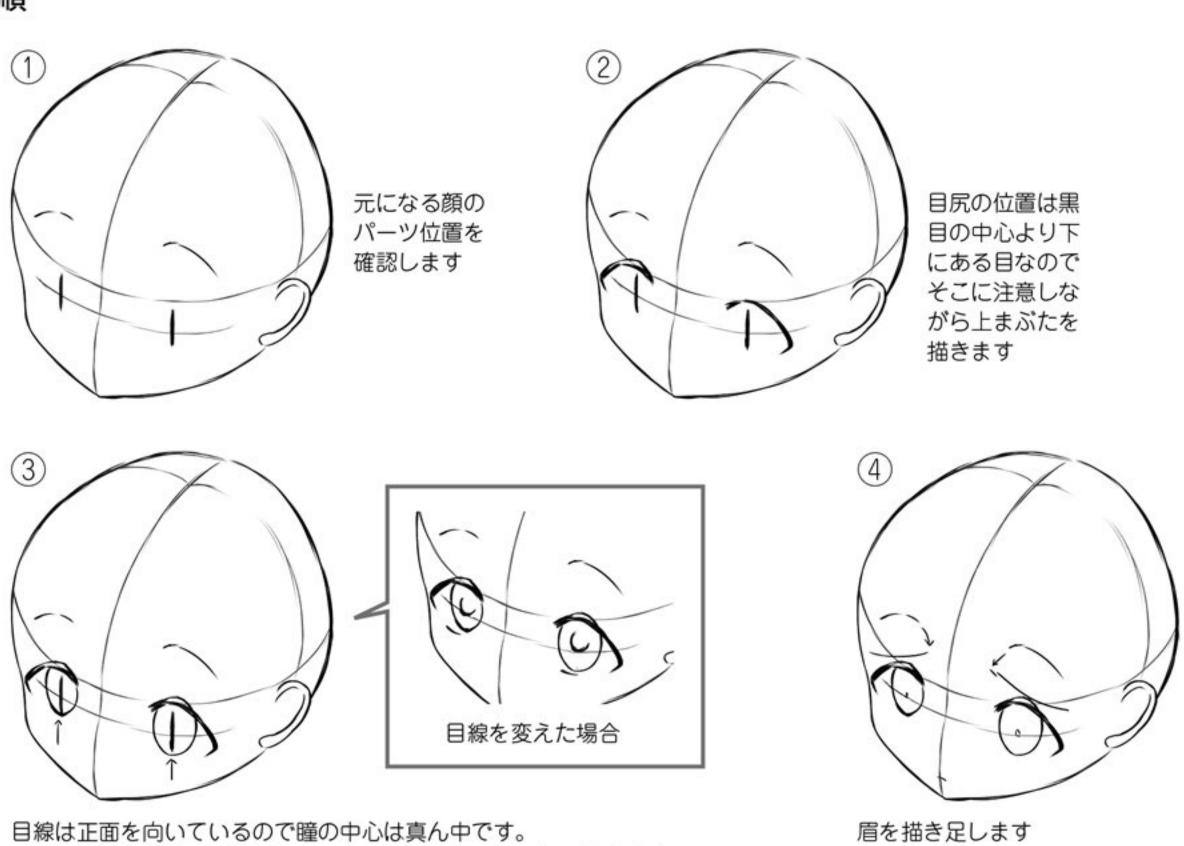
目線の変化

正面から見ると
上まぶたカーブで
目尻が低い

描き順

① 元になる顔のパーツ位置を確認します

② 目頭と目尻の位置を確認しながらまぶたを描きます

つり目や、じと目の場合

③ 瞳孔の位置を決め、下まぶたをハの字に描きます

④ 瞳孔の縦軸が頂点になるよう瞳を描きます

⑤ 眉と口を描き足します

フカン

フカンアングルからの悲しみの表情は、
心配、不安、焦りなどをより深く表現しています

描き順

「悲しみ」の描き分け

切ない

- 眉間に強く力が入る
- 下から押し上げられる瞳
- 閉じた口

■ラフ一覧

ハァ

落ち込み
● うつむいた顔
● 目尻は下がっている
失望
● 光のない力の抜けた瞳
● 小さい口

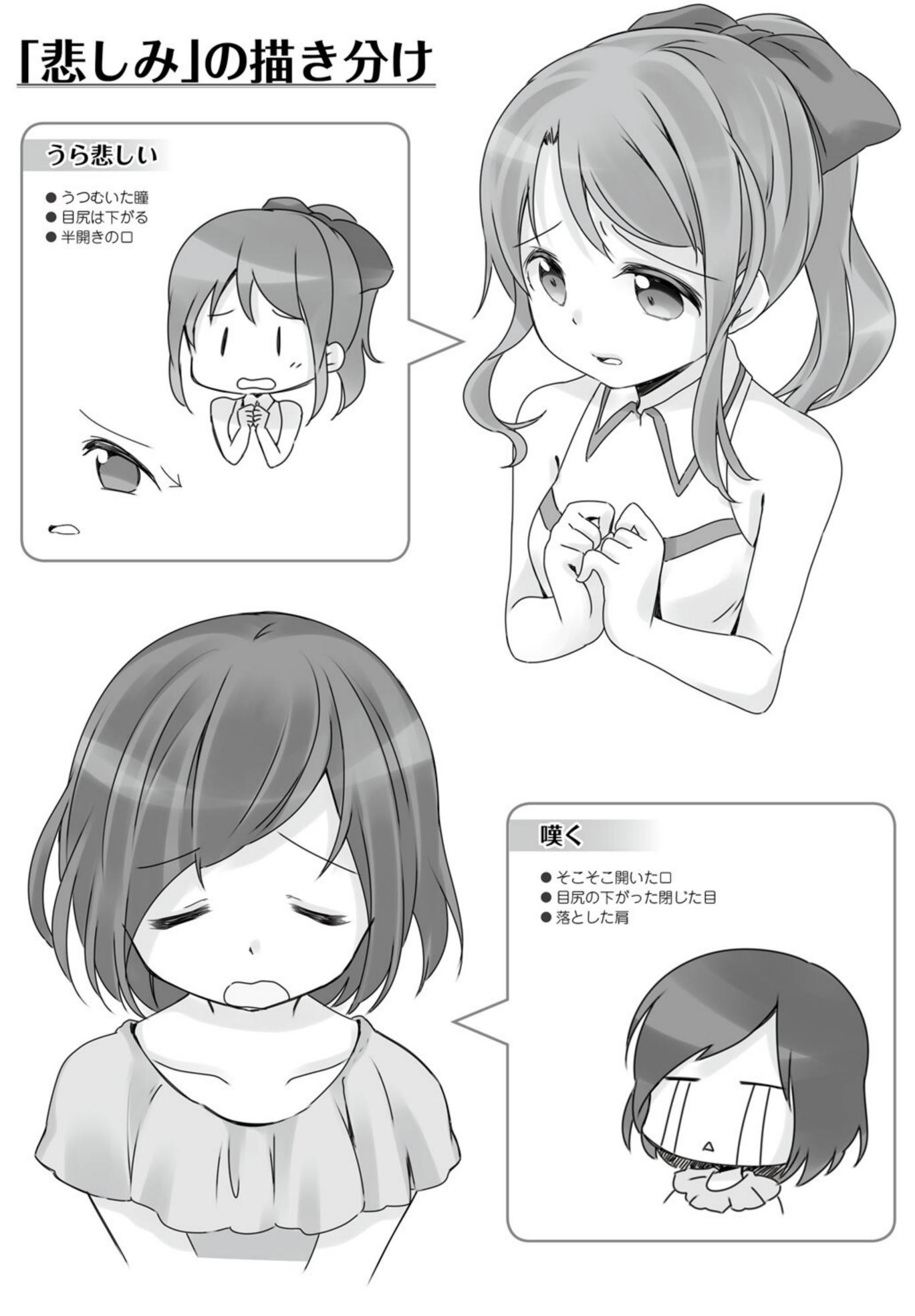
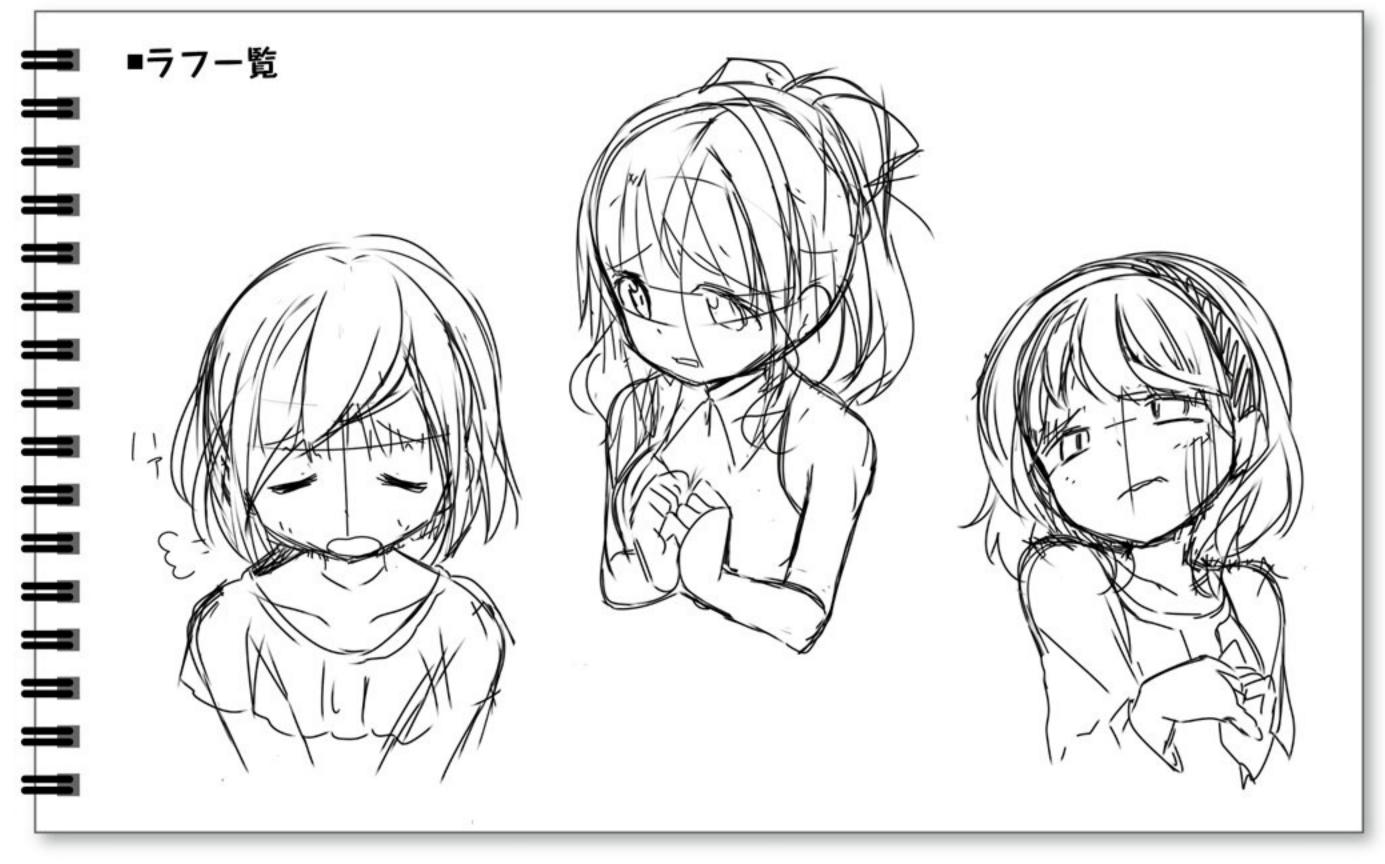
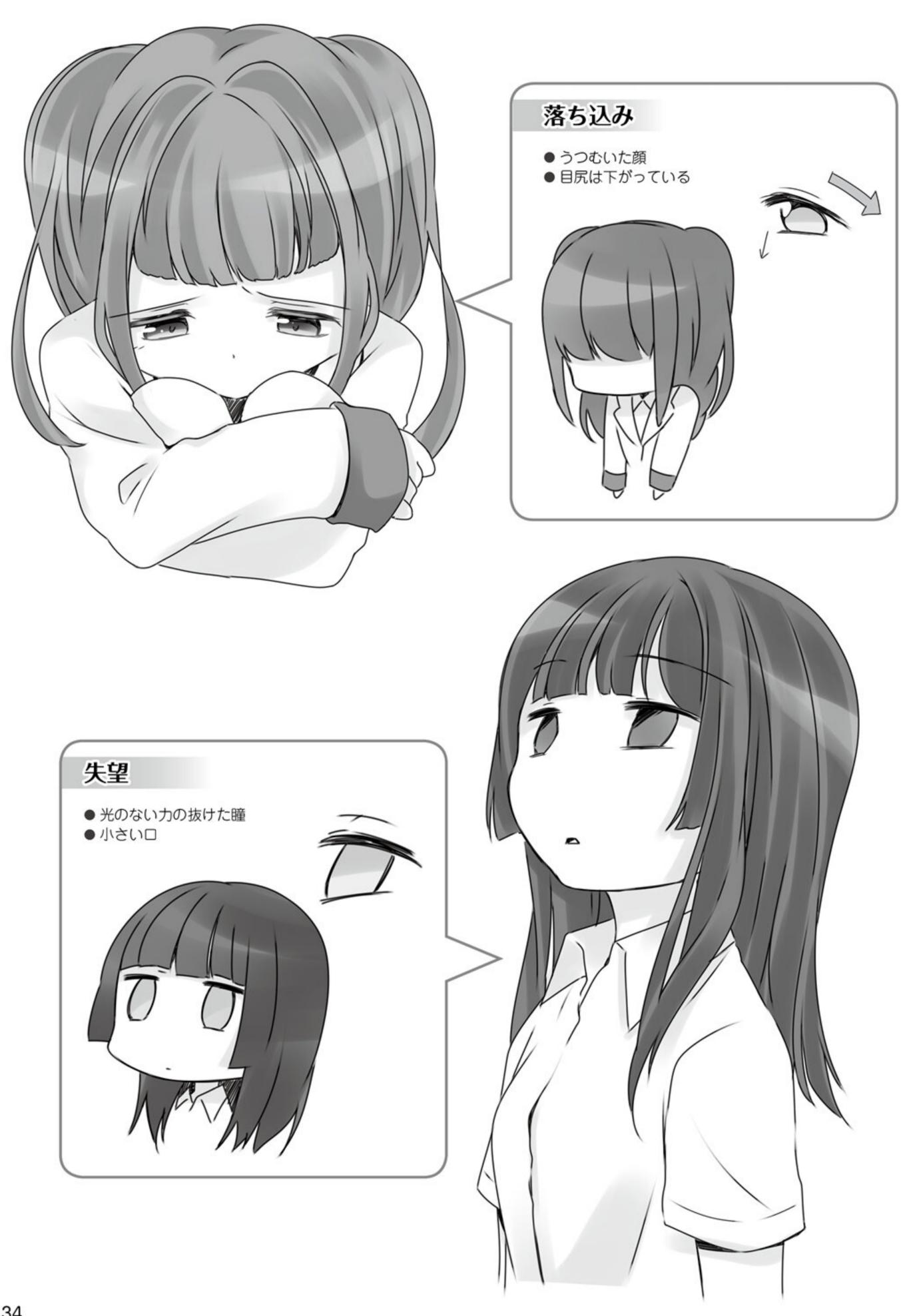
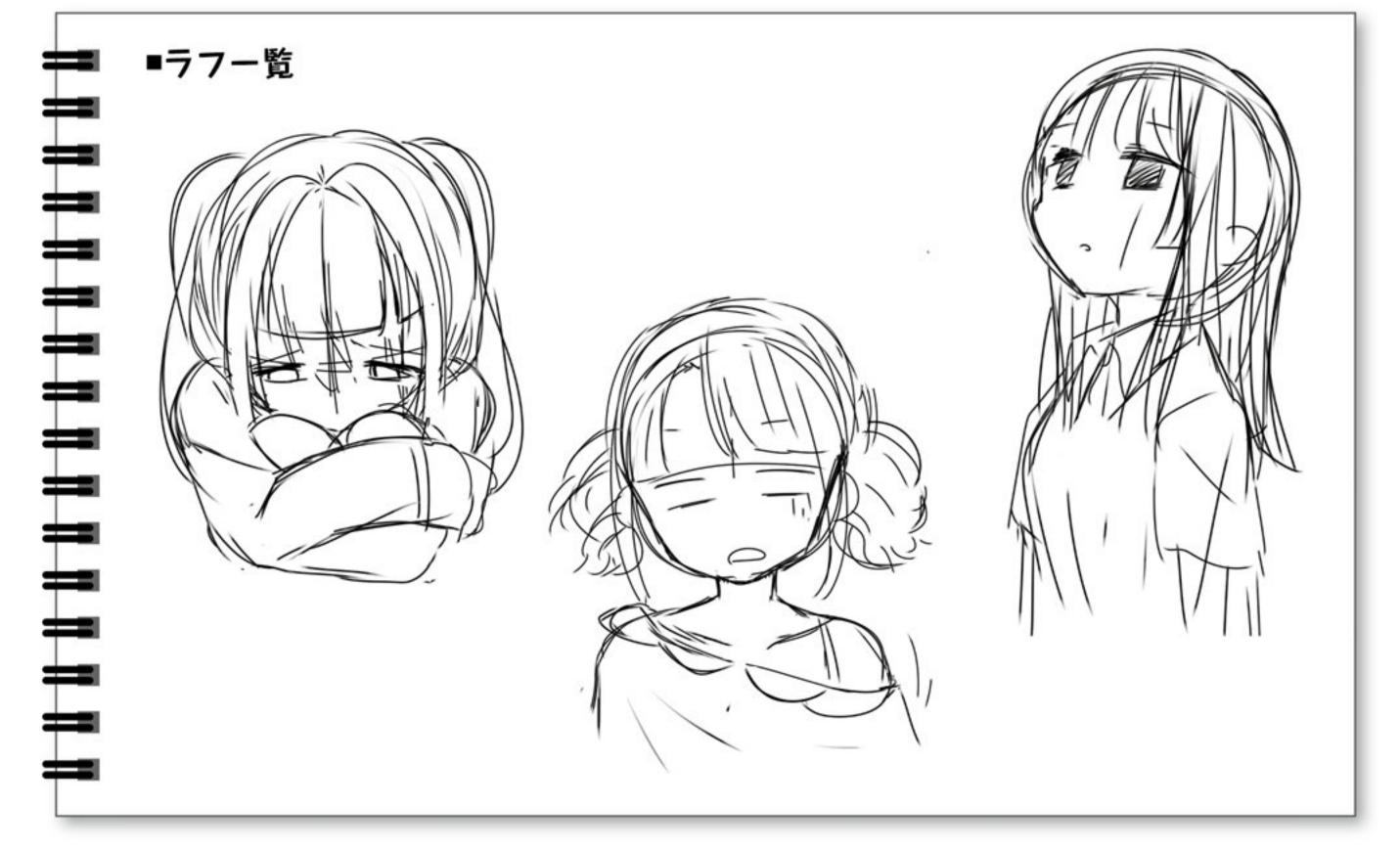
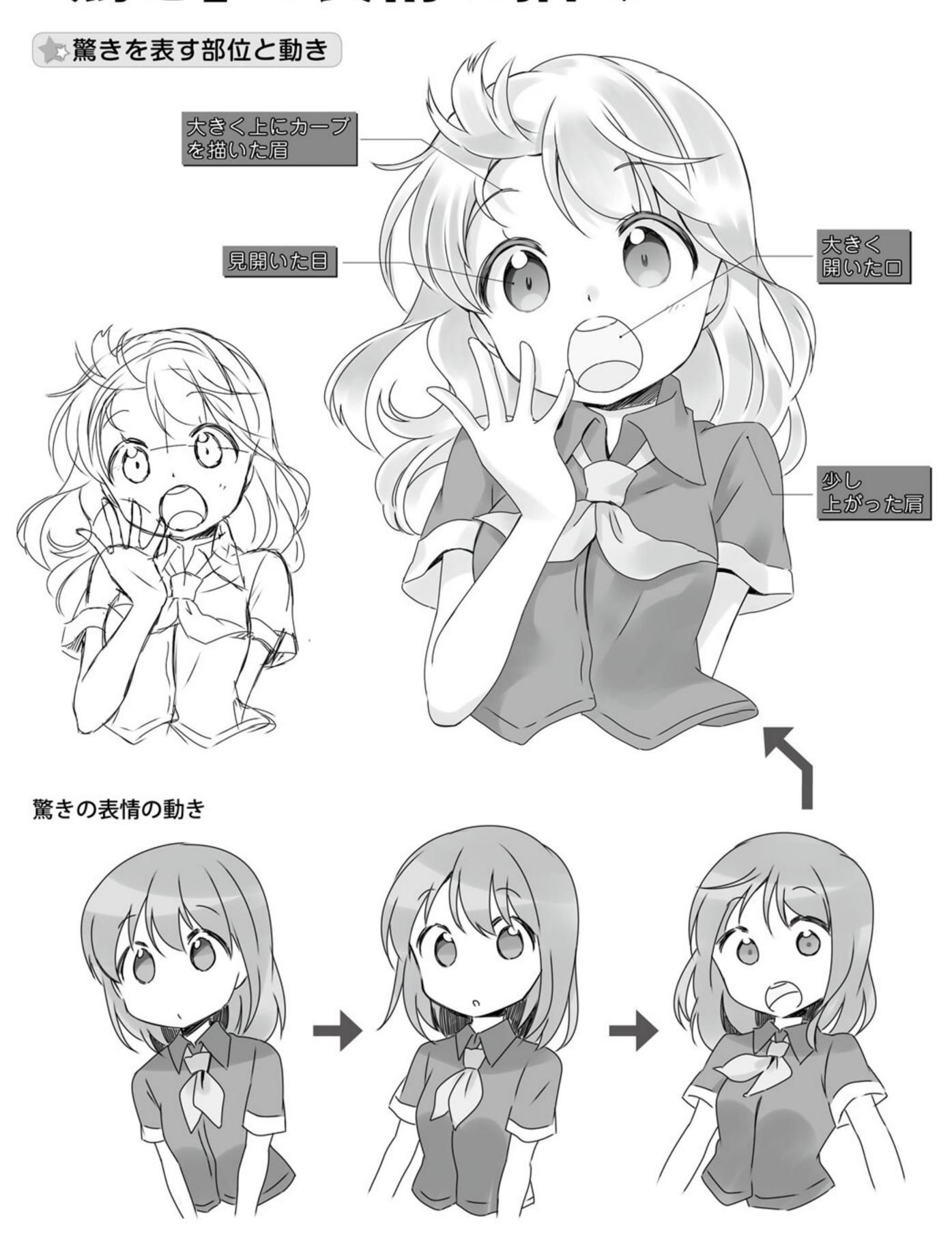
絶望

- 白目
- 意思のない平行眉
- 半開きの口
- がっくし

落ち込んだ様子の目の下

■ラフ一覧

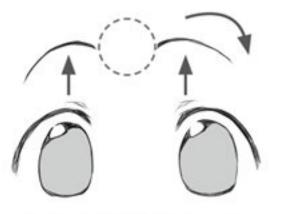
「驚き」の表情を描く

驚きを表す部位と動き

驚きへの変化

元になる顔

驚いた顔

大きくカーブを描いた眉
見開いた目
大きく開けたまるい口

眉の変化

眉間の力が解放され、瞳の真上の眉が高く上がる。目尻側にたれ下がる

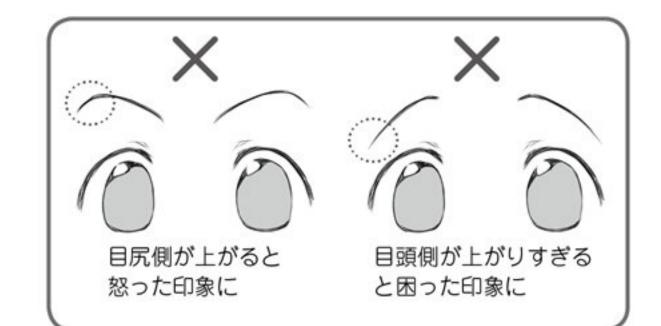
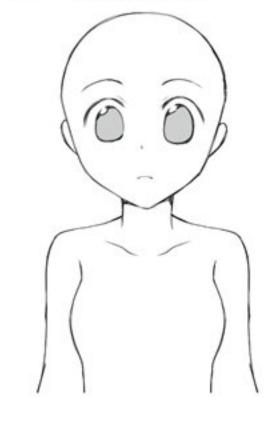
目尻側が上がると怒った印象に

目頭側が上がりすぎると困った印象に

目の変化

口の変化

ポーズの変化

角度がついた場合の描き方

アオリ

ギクッというような表情。
肩もすくめたポーズになっています

描き順

①

元になる顔のパーツ位置を確認します

②

上まぶたを描きます

③

アオリの状態になると、目線を下ろした際、瞳がまぶたに隠れます

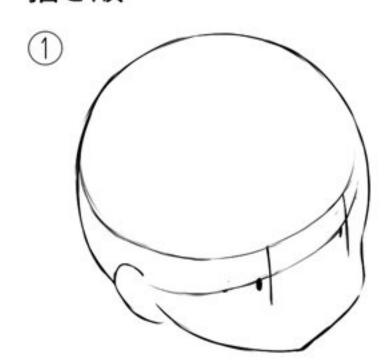
④

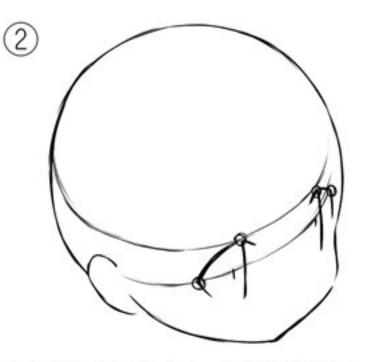
口角の位置を押さえながら口を描きます。眉も同様に眉間へ寄せて描きます

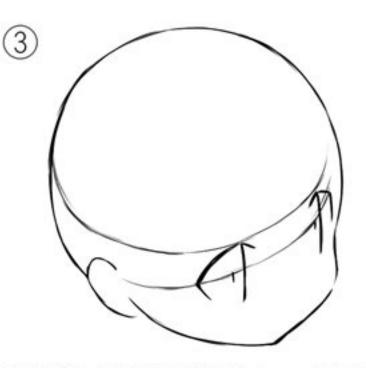
フカン

フカンにすると驚きの迫力はやや落ちますが、
何に対して驚いているか、その対象も含めて
描くときに向いています

描き順

①

元になる顔のパーツ位置を確認します。
描きたい瞳の位置をあらかじめ描いて
おいても大丈夫です

②

上まぶたを描きます。瞳の頂点と目尻
の位置を、アタリを取ってそろえます

③

下まぶたを続けて描きます。一気に描か
ず、ラインを分けるのがポイントです

④

下まぶたとの接点を
ずらし、瞳を描きま
す。上まぶたに隠れ
た瞳をイメージする
と形が取りやすくな
ります

⑤

通常の位置より
高い位置に眉を
描きます

「驚き」に似たバリエーション

うろたえる

- 取り乱す
- 困った眉
- 見開いた目
- 大きく開いた口
- 取り繕うしぐさ

混乱

- パニック
- 整理がつかなくなり、目が回る
- 困った眉

「照れ」の表情を描く

照れを表す部位と動き

照れへの変化

元になる顔

照れた顔

眉の変化

横に流れる

眉頭は上がらない

眉尻は下がらない

目の変化

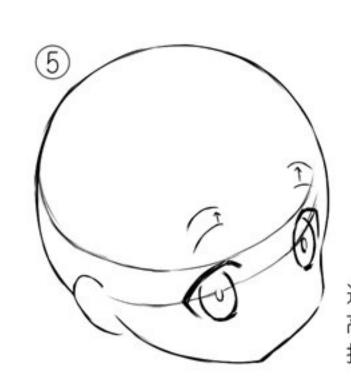
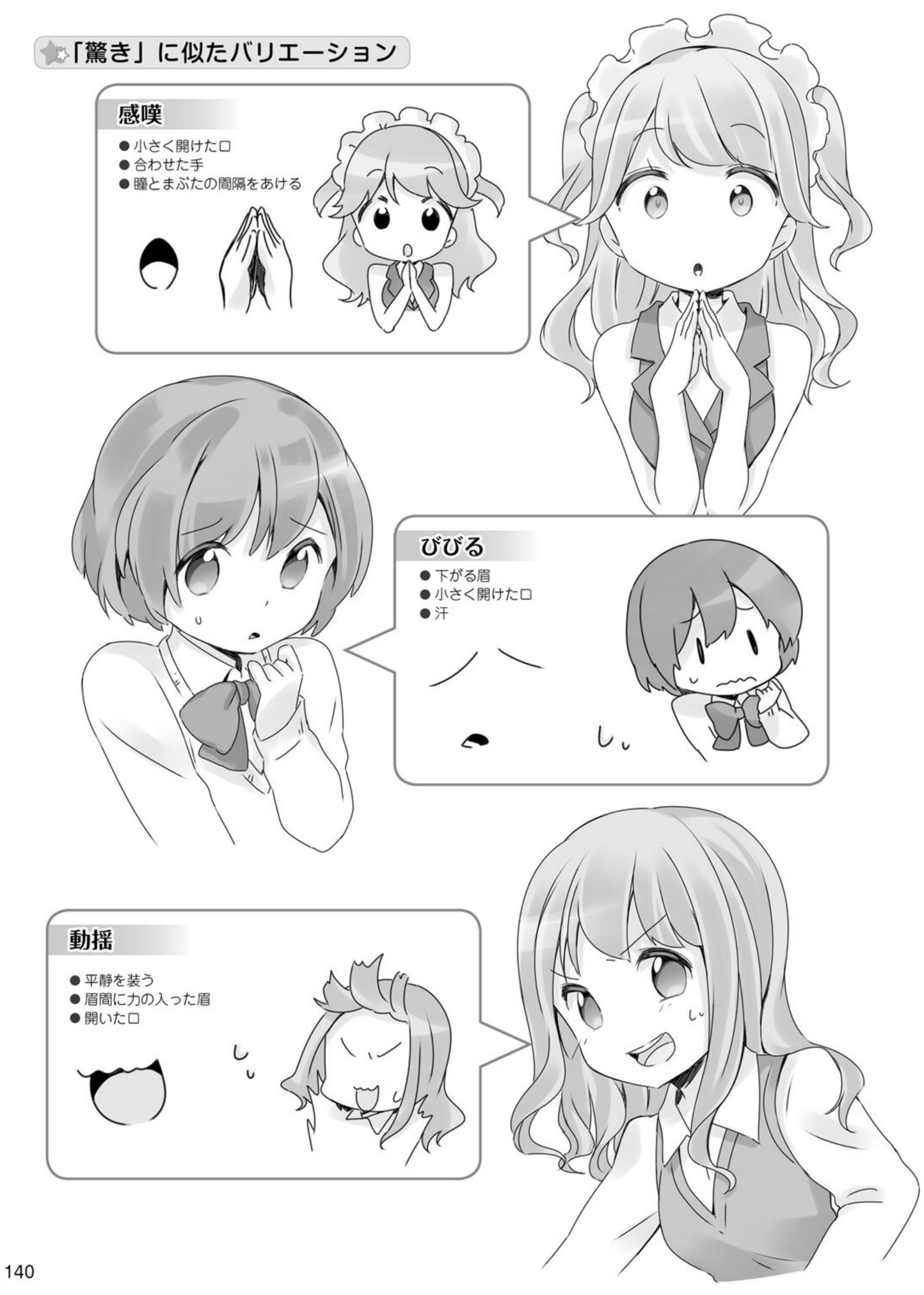
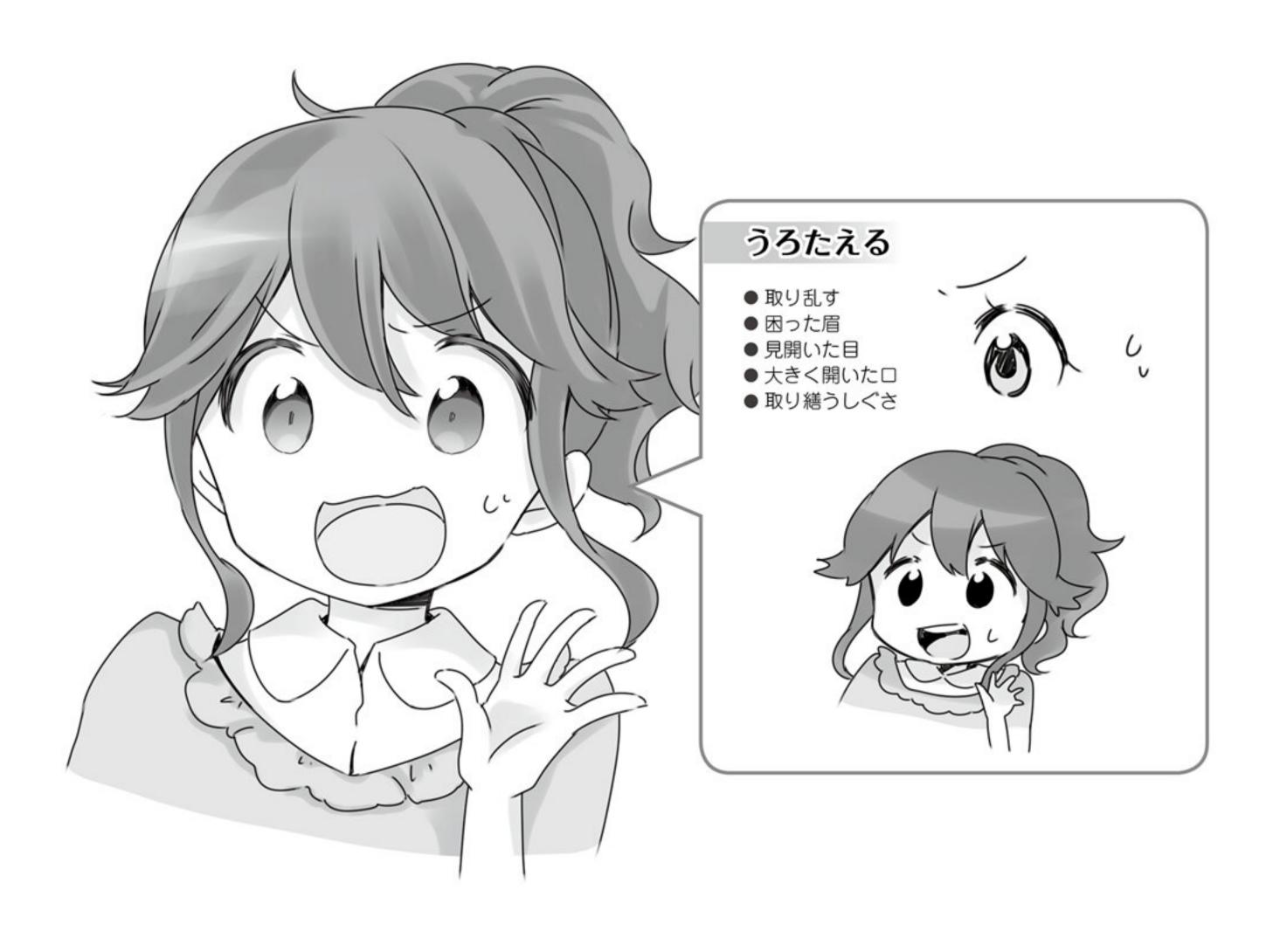
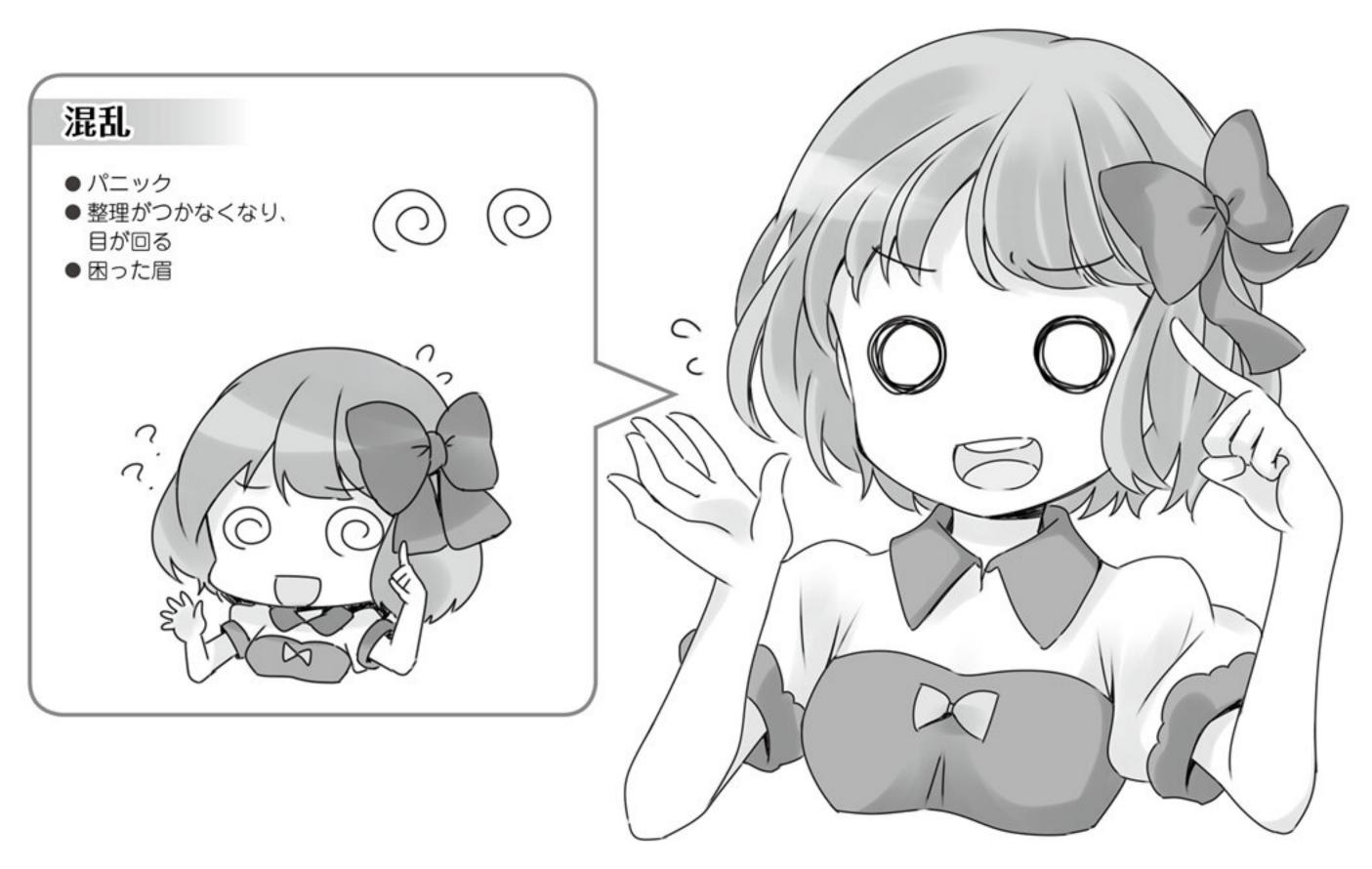
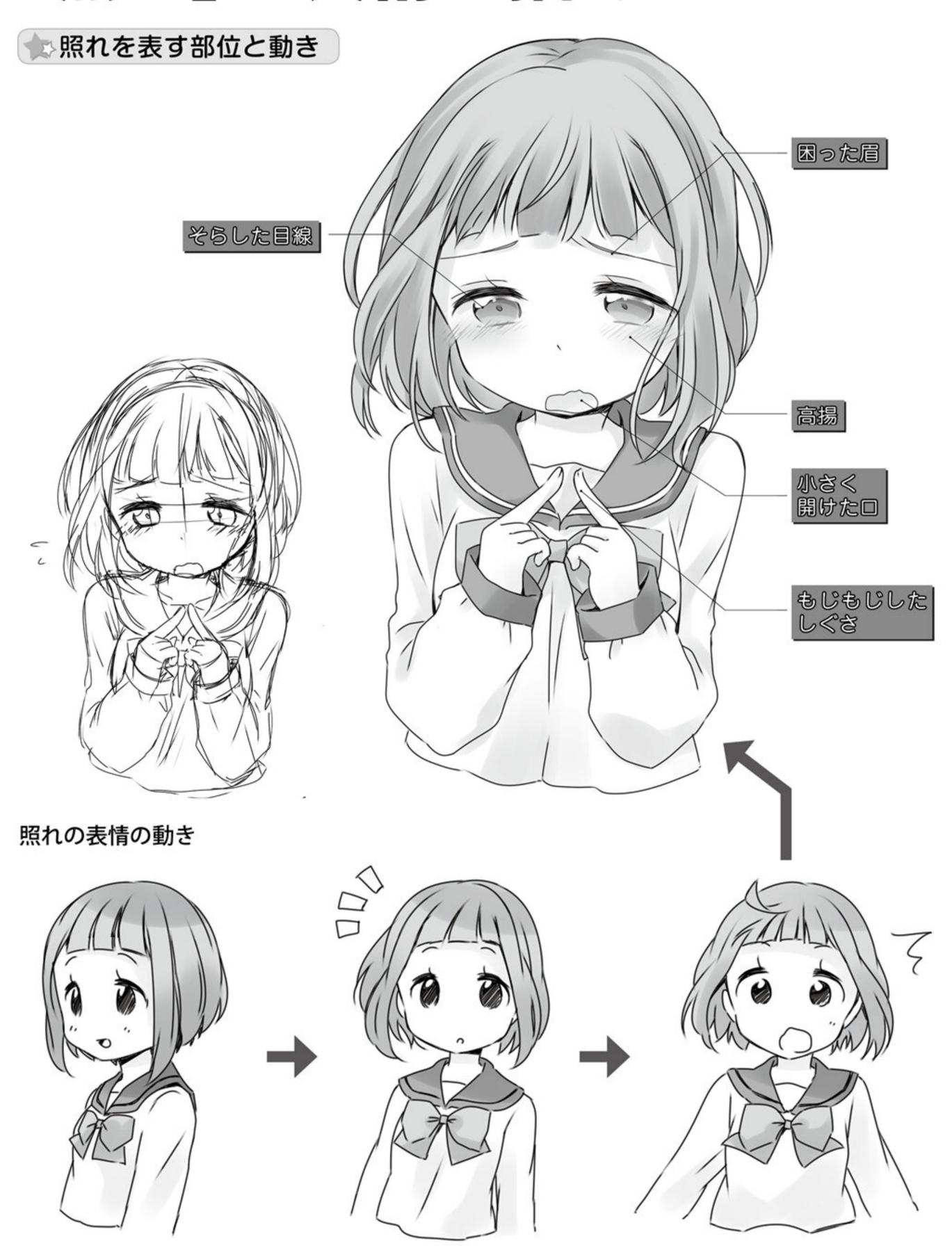
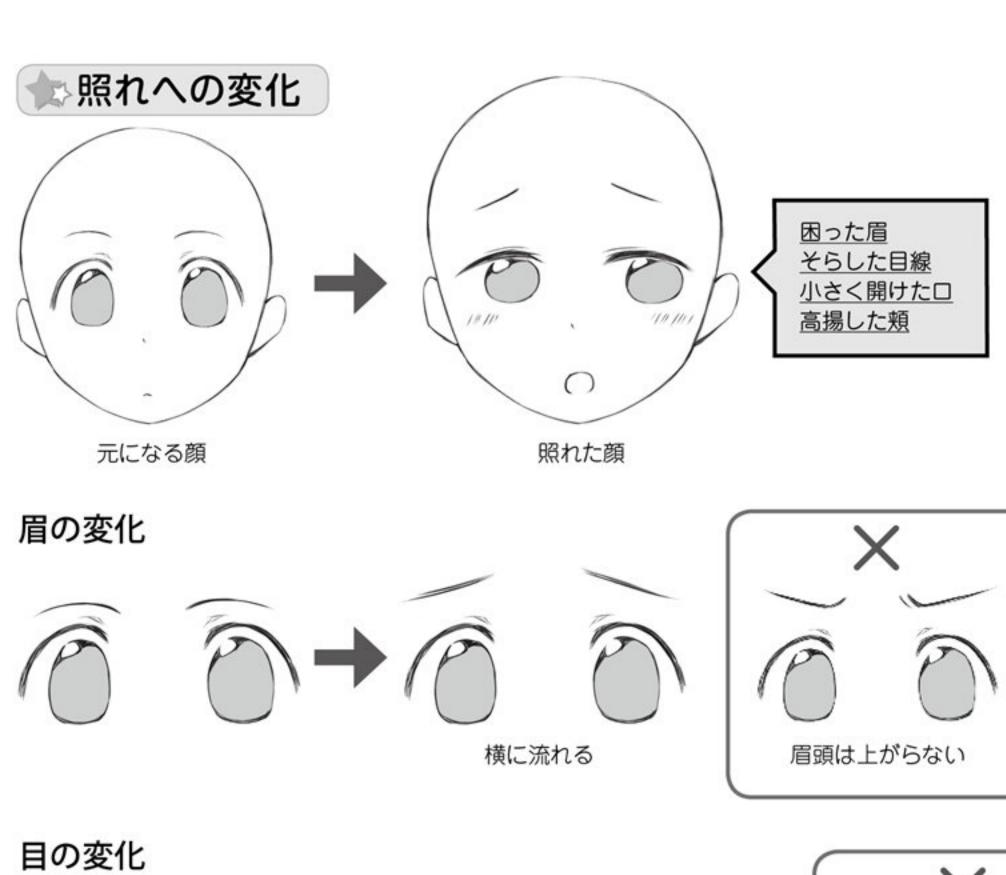
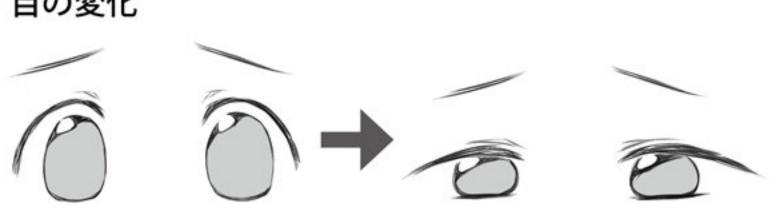
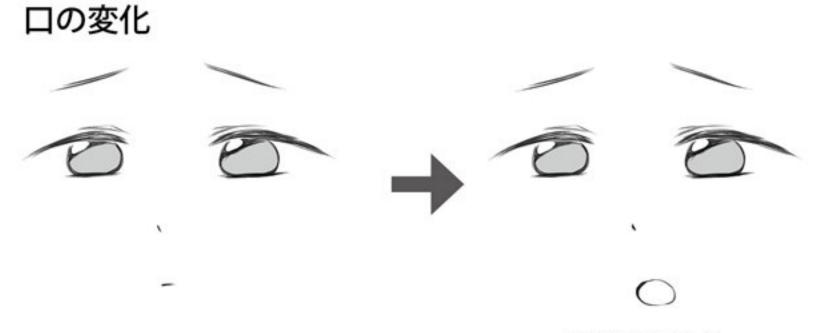
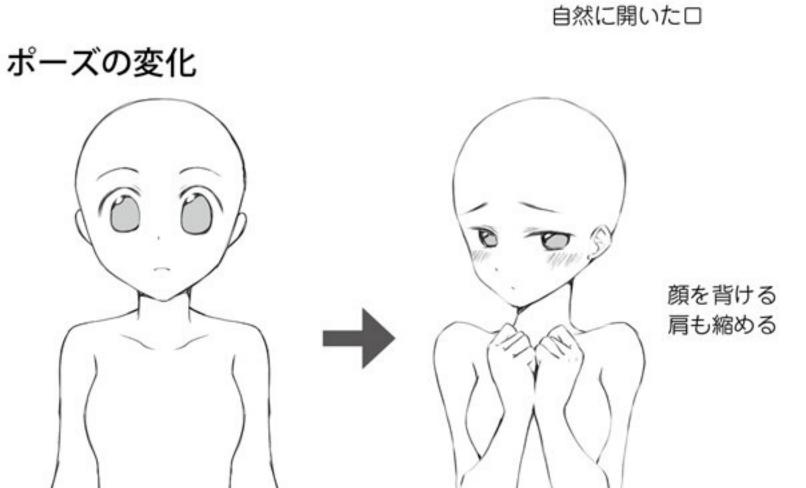
上まぶたと瞳はくっつく

半目ではなく、瞳が押しつぶされるように

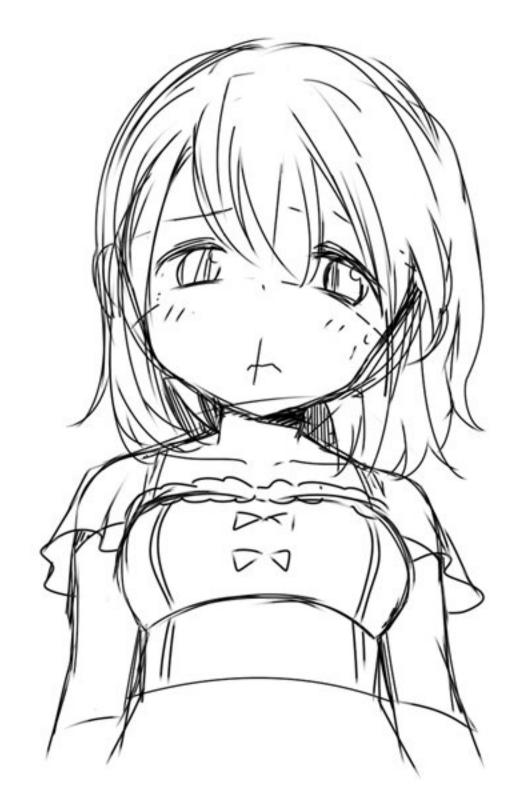
口の変化

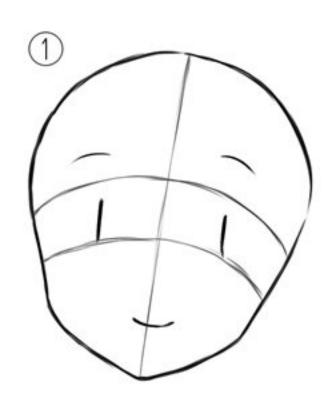
自然に開いた口

ポーズの変化

顔を背ける
肩も縮める

角度がついた場合の描き方

アオリ

アオリアングルでは、照れた表情を
しっかり見せることができます

照れていて相手をまっすぐ見られません。
わざと視線をはずしています

描き順

①元になる顔のパーツ位置を
確認します

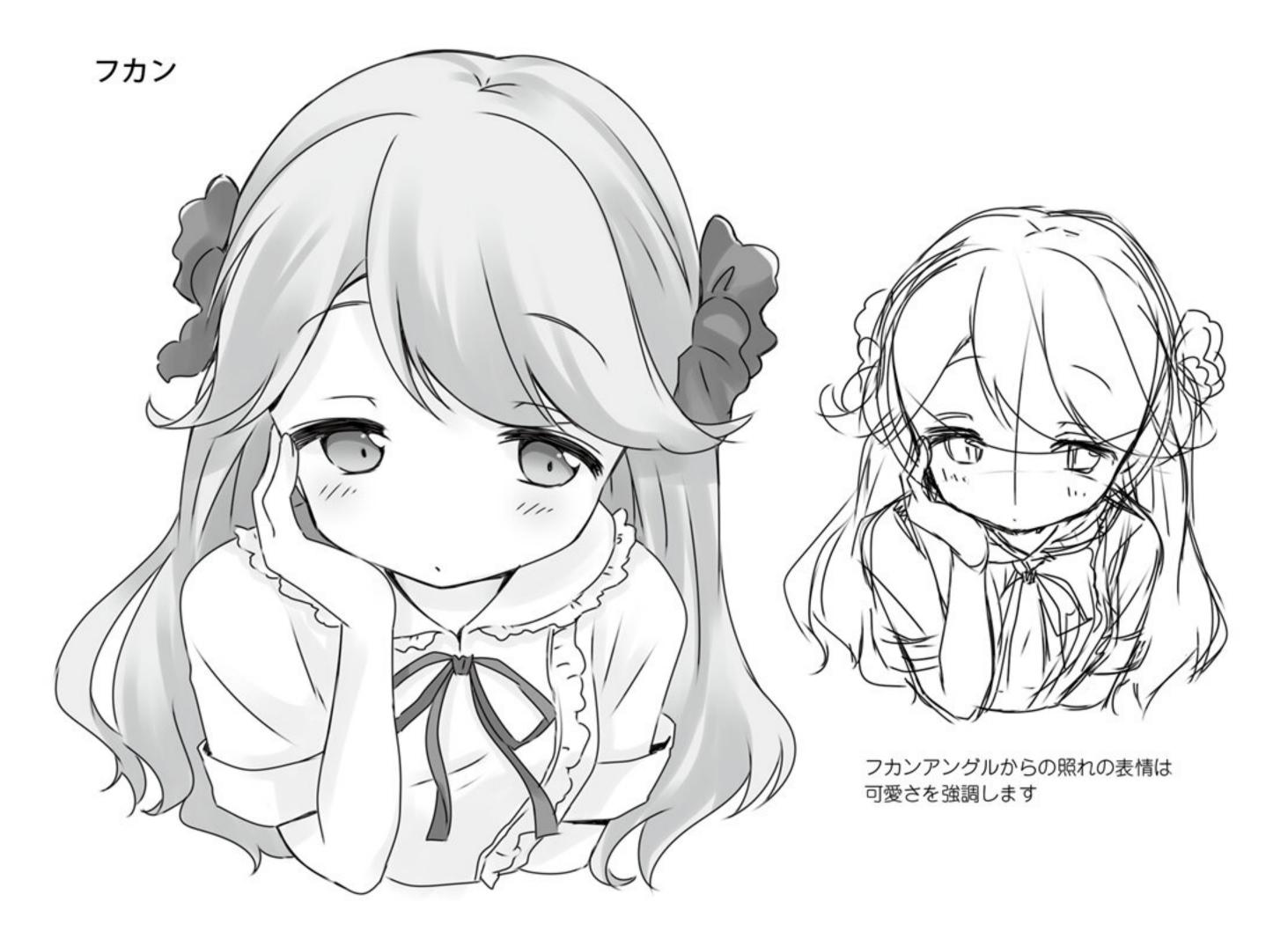
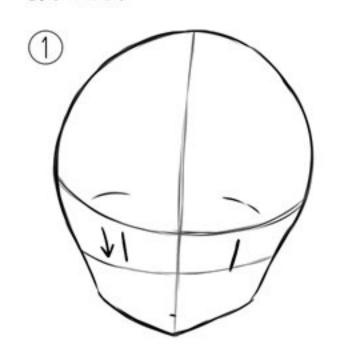
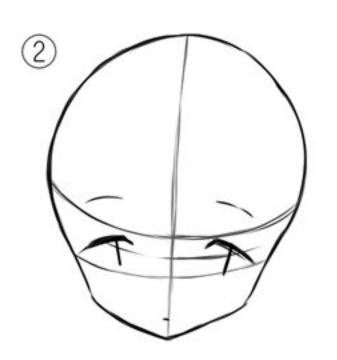
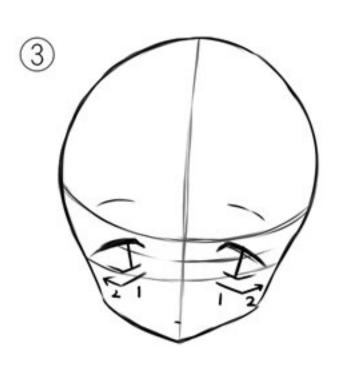
②うつむいているので上まぶた
は閉じ気味にアタリ線より
下に描きます。下まぶたは
カーブを意識します

③隠れている部分も考えながら
瞳を描きます

④眉、口元を変化させます

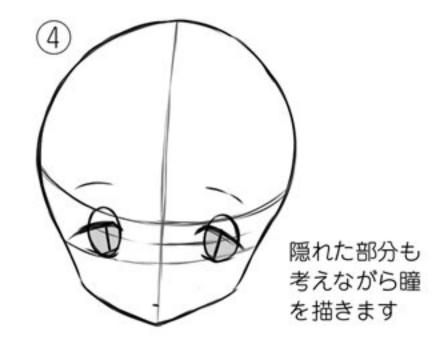
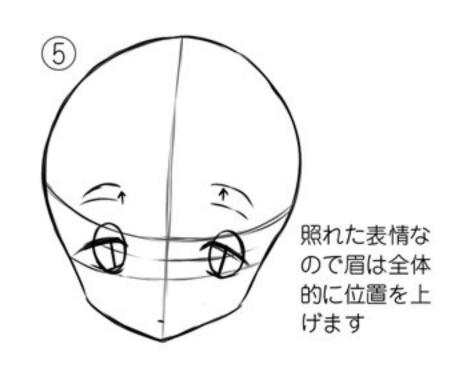
フカン

フカンアングルからの照れの表情は
可愛さを強調します

描き順

元になる顔のパーツ位置を確認します。目のアタリは平行ではなくフカンなので、すぼみ気味にします

上まぶたから描きます。うつむいた目線なので、アタリ線より位置は下になります

下まぶたを描きます。２ラインで描くことができますが、下まぶたの一部が省略されるため、たれ下がるほうのラインをチョイスします

隠れた部分も考えながら瞳を描きます

照れた表情なので眉は全体的に位置を上げます

余計な線を消して整えます

「照れ」の描き分け

恥ずかしい

- 面目ない
- 顔を覆う手

恥じらう

- 困った眉
- 相手に向けた視線
- 小さく開けた口か
  閉じた波線の口

屈辱

- 屈服させられる
- 困りつつ眉間に力が強く入る
- 押し上げられる目

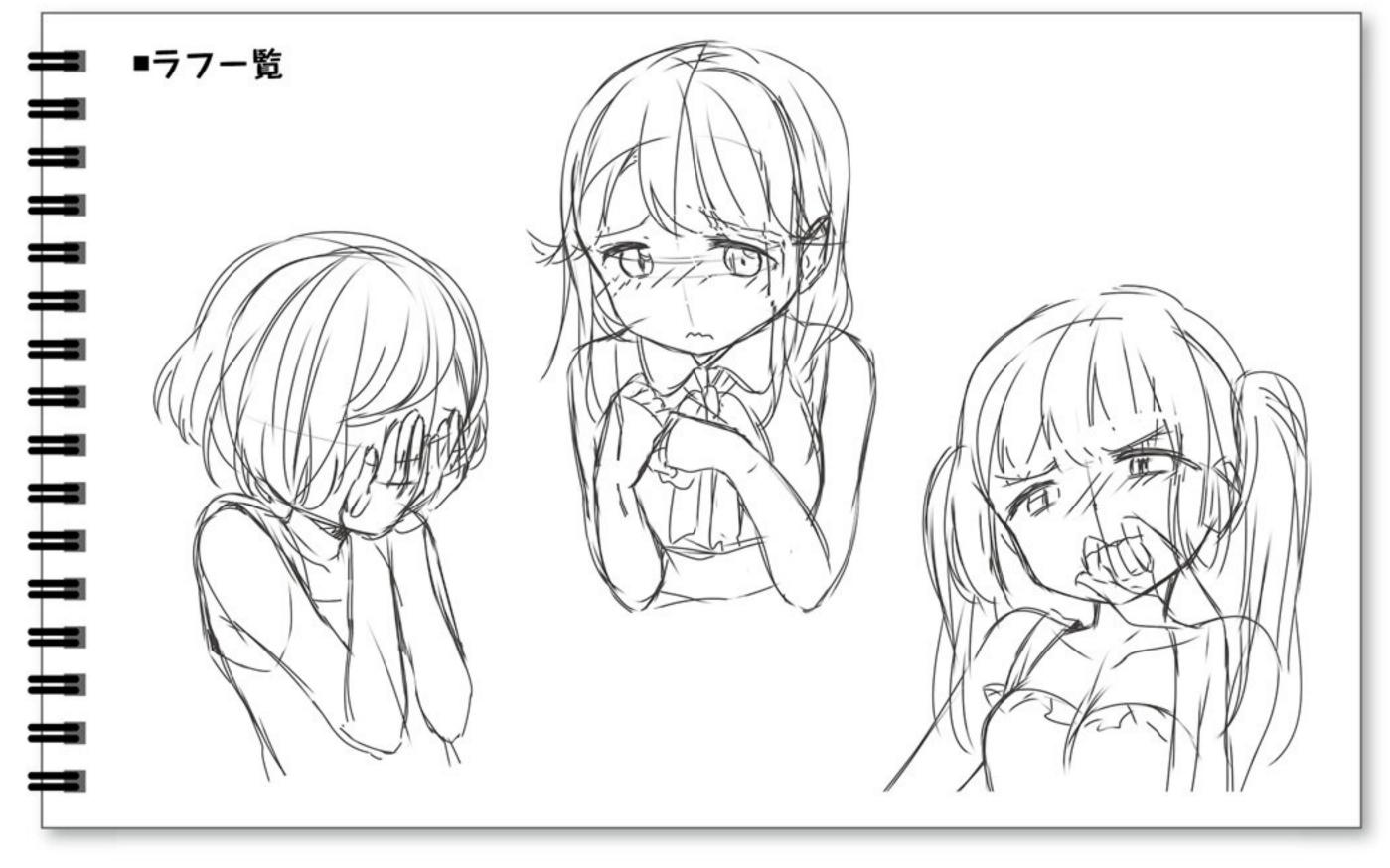
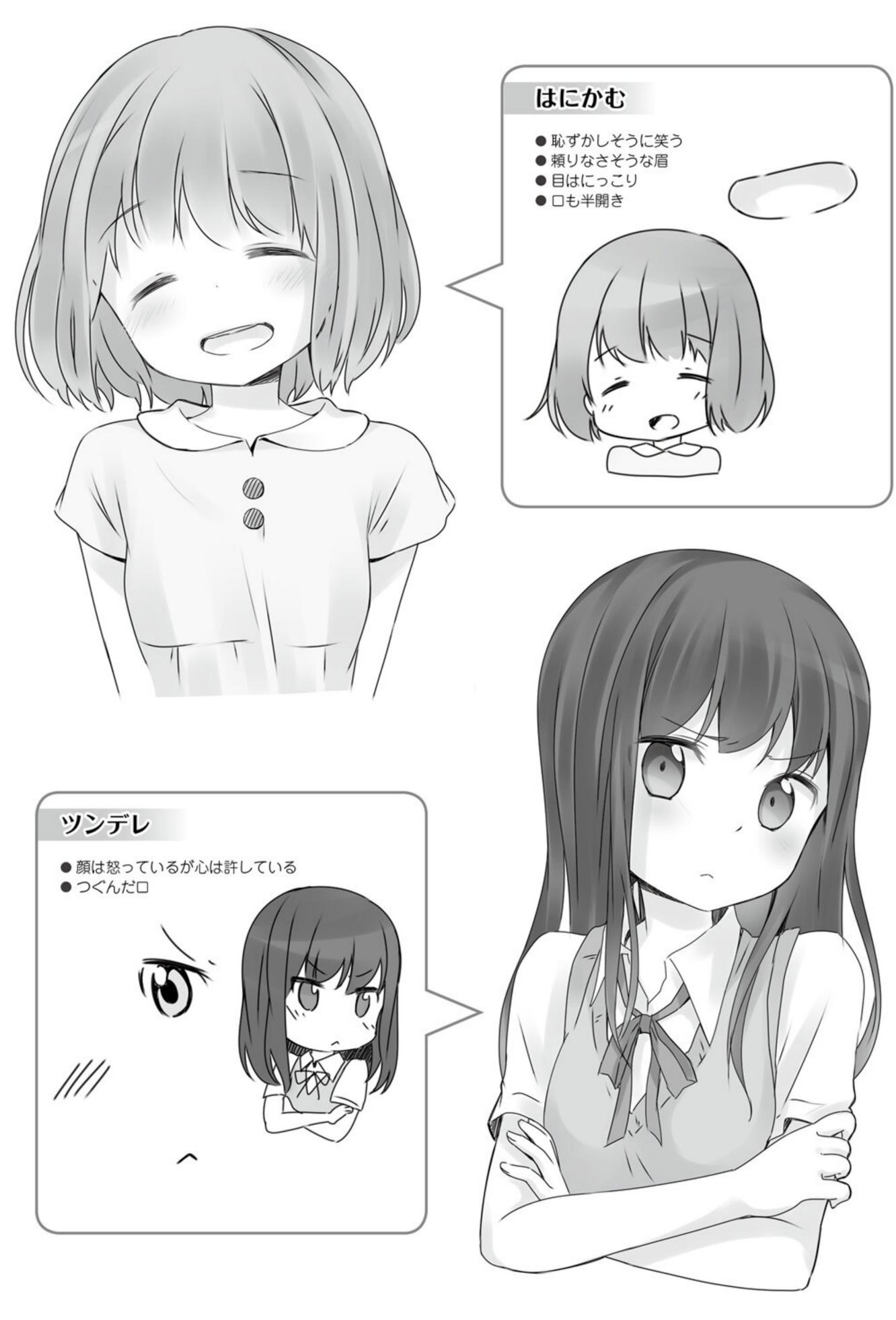
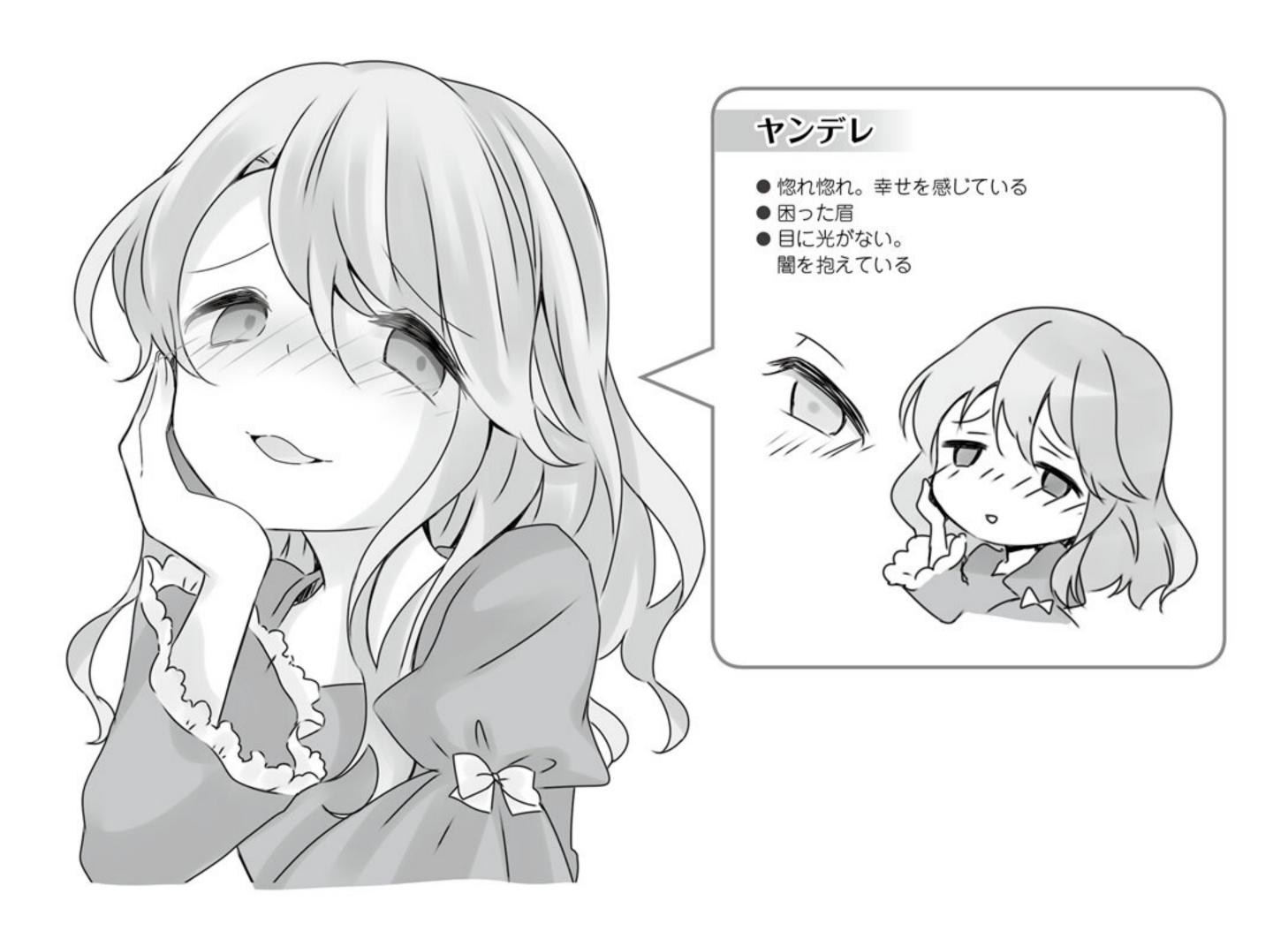
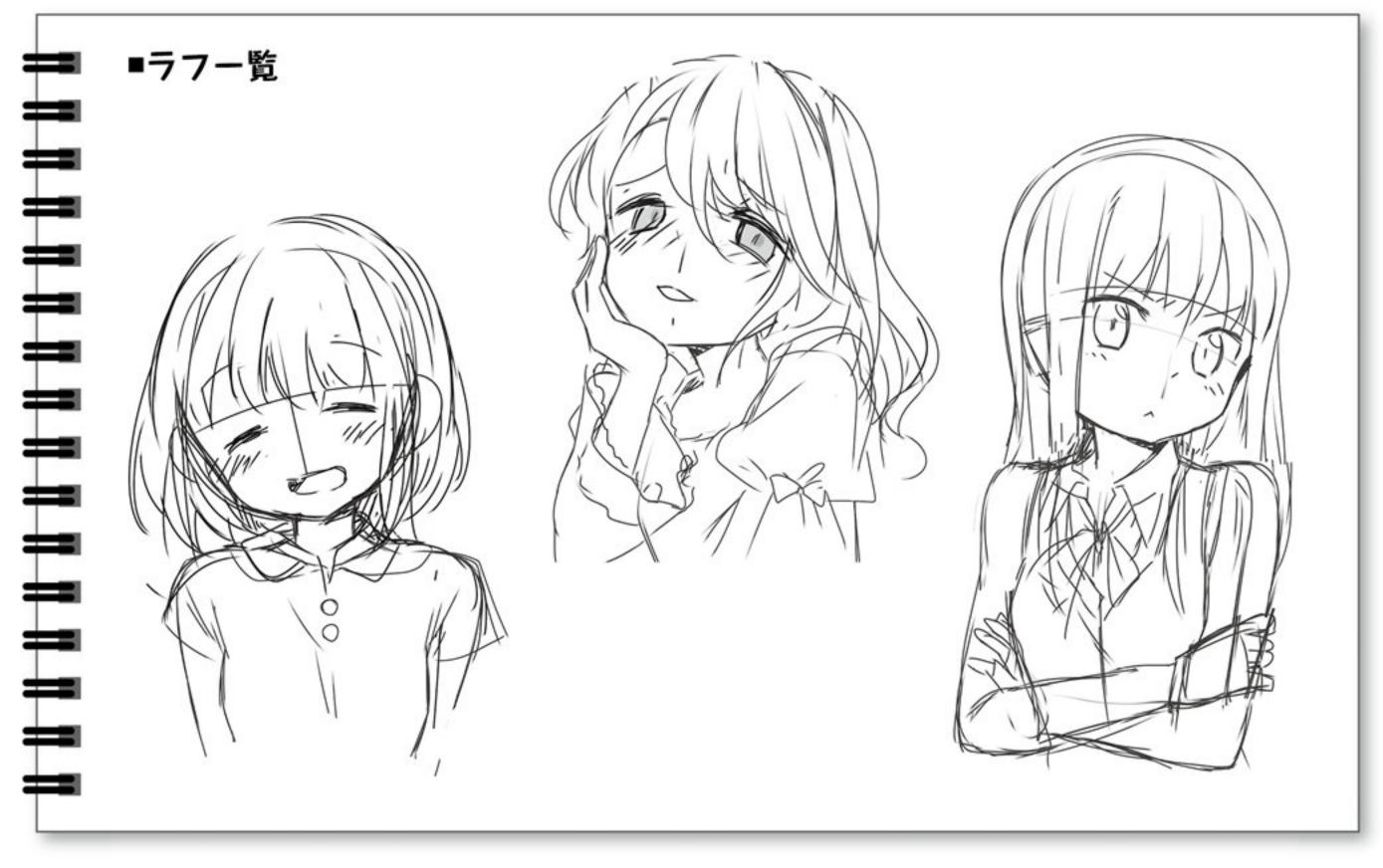
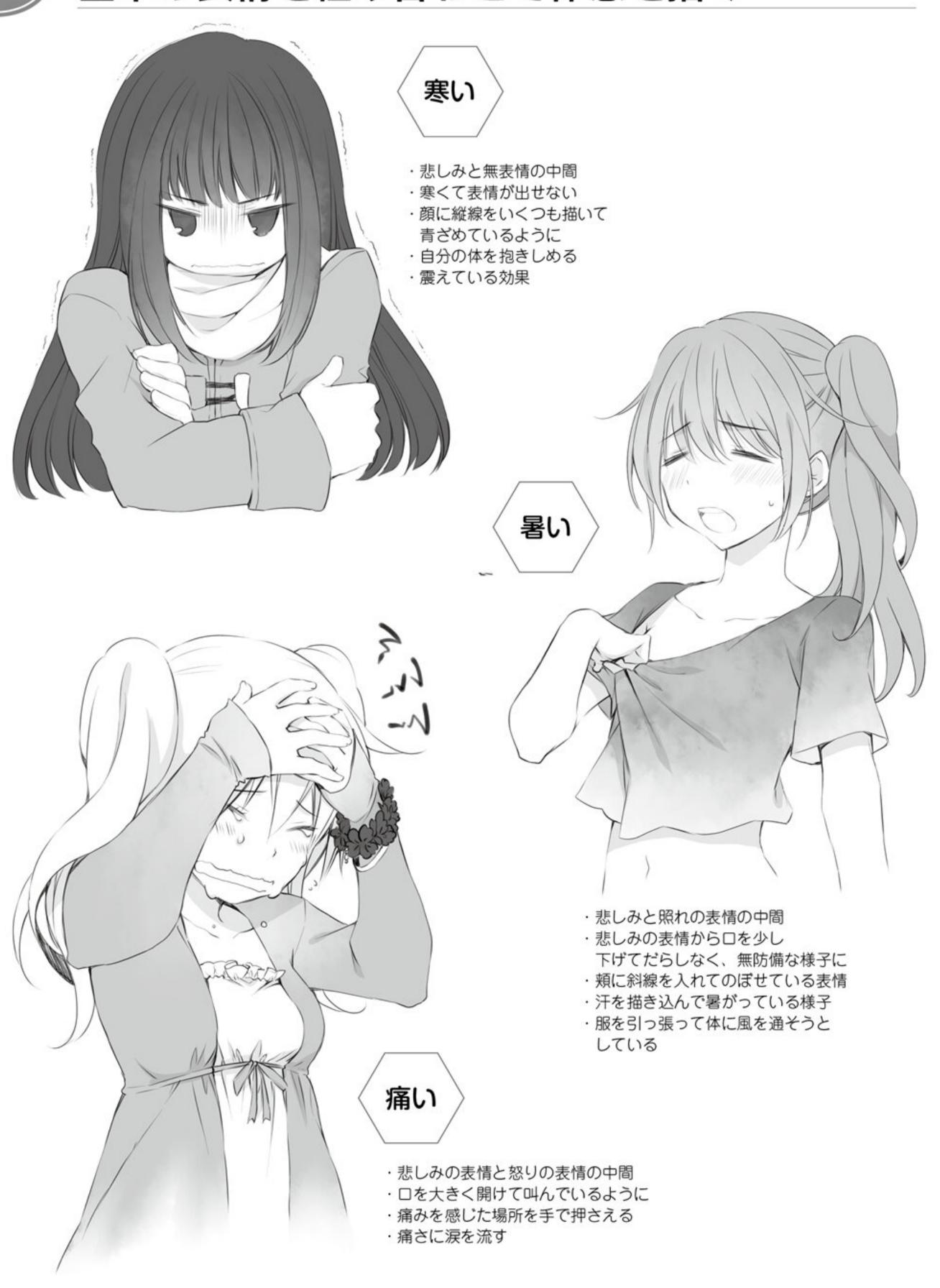
■ラフ一覧

はにかむ
● 恥ずかしそうに笑う
● 頼りなさそうな眉
● 目はにっこり
● 口も半開き
ツンデレ
● 顔は怒っているが心は許している
● つぐんだ口

ヤンデレ

● 惚れ惚れ。幸せを感じている
● 困った眉
● 目に光がない。
闇を抱えている

■ラフ一覧

コラム

基本の表情を組み合わせて体感を描く

chapter.4

やってみた!!描き分けのまとめ

最後に今まで学んできたことを踏まえて、いろいろな描き分けの実例を挙げてみました。
それぞれの個性豊かなキャラクターを見て、あなたも是非キャラクターづくりに挑戦してみてください。

おっとり
（おおらか）
黒目と上まぶたは離れない。少し眠そう
袖口などがゆったりとした服装
ロングウェーブ
ピタッとしない
他にも大きめのゆったり三つ編み
シルエットはふわっとさせる
どの目のタイプでもつくれます

眉間にシワ
が寄り気味
横
整った髪型
キツい
目つき
神経質
襟もぴしっと
目つきはキツめ
前髪など細かいところが
気になる
ロングでも毛束は整っている
コロコロ…
机の上は常に綺麗

正面
横
気が強そうな外見をつくります。ポニーテールは元気のよさ、強気などを表現、
目はつり目、表情はいつも怒っている顔をしています
怒りっぽい
つり目で
気が強そう
気が短く、いつも何かに
対して怒っている子。腕
を組んだり足を広げたり
と男性的なポーズをする
ことで威圧感を出します
口を大きく動きは
激しく髪もオーバー
に描きます
●イライラしているポーズ
髪の動きも怒りの感
情表現のひとつです。
怒髪天をつく、とい
うイメージです

泣き虫
たよりない
表情
すくんだ肩
横
ふえぇぇぇ
涙と口を大き
く描いて泣い
ているのが
わかるように
●泣いている目の描き方
①
瞳の中心を決め上まぶたから描く
②
押し上げられる下まぶたを追加
③
瞳は、間に挟まれて
押しつぶされたように描くと良い
下から押し
上げられる瞳
涙
我慢している口元
気弱い雰囲気を出すために
足は内股、尻込みしている
ようなポーズが似合います

●ヤンデレ微笑のつくり方

① 普通の女の子の微笑を描きます

② 目のハイライトを消して、目の下にクマを描きます

③ 目を覆うように影を入れます。口はニタリと大きく開けます

淡白
やる気のない表情
じとーっとした目
表情から感情が読み取りにくい
横
表情にも大きな変化がない

正面
横
髪の動きが
出しやすいように
ボブカット
元気の良さが出るように表情豊かに描きます。
目は大きくキラキラとハイライトを入れます
目は大きめで
見開いています
口を特に大きく描きます。
短いなりに手足は大きく
広げます
活発
活発少女は大きく動いてもパンツが見えないような服装を！
全身で大きく
ポーズを
つくります
スパッツ
ショートパンツ
タイツ
ボブヘア以外にも、髪の動き
が出しやすいヘアスタイルな
ら何でも似合います。ポニー
テールや外ハネで元気の良さ
をアピールします

頭部のシルエットは特徴がない
おとなしい
脇もしまっている
横
穏やかな表情
脚は
閉じ気味
黒髪ロング
動きも控えめ
どの目のタイプとも相性がよい
髪を縛るなら低めの位置

正面
横
ストレートに喜ぶ
えへへ
「がんばります！」
物事に対しても前向き
素直
はいっ
ええっ
反応が素直！
むすっ
あわわ！
なるほど！
制服の着こなしも
スタンダード

横
正面
目は細めにして大人顔にします。表情は基本的に柔らかい微笑みをしています
世話焼き
?
髪型は女性らしいボリューム大きめのロングヘアーをゆっくり肩で結んでいます。ゆるふわのイメージを髪型でも主張します
優しいお姉さんタイプ。のんびりと癒し系オーラを放ち、母性に溢れた大人の女性。基本的によほどのことがない限り怒らない
優しく頭をなでたり、抱きしめたりと、まさにお姉さんのようなポーズが特徴です

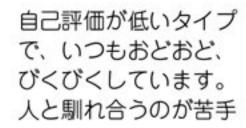
疑り深い

正面

横

ややや三白眼気味なのと目の下のクマのせいで目つきが悪く見えます。髪も黒くてボサボサ気味なのがより怖さを助長しています

目つきが悪い。いつも眉間にシワがよっています

自己評価が低いタイプで、いつもおどおど、びくびくしています。人と馴れ合うのが苦手

表情はいつも怒っているような睨んでいるような感じです。眉間に線をいれたり、髪で目を隠したり、口も「イ」「エ」の形です

いつもはぼそぼそとしたしゃべり方でもたまに人前でも大声を出したりします（それがまた余計に怖い）

ミニキャラでも動きは小さめ、眉間のシワは忘れずに

上から目線
少しうつむいて相手をにらむ
相手に向かう視線
横
強気なつり目
わがまま
むすっとした表情
お金持ちのお嬢様が好きなように育ってわがままに。着ている服やしぐさは淑女らしいが嫌味のような表情をよくしています
ポーズもエラそうなものばかり
責めたり反抗したり素直じゃない

正面
横
一匹狼
大人っぽい細めの目に、感情は乗せないように描きます。口は大きく開きません
冷静さを表現する
切れ長の目
一人を好む無口で無表
情なお姉さん。女性ら
しいボディラインは隠
しています。背は高め
で密かに女性からの
人気があったり……
無表情の子が睨むと迫力が出ます。
アオリアングルでの見下ろし、もしくは
フカンアングルでの上目遣いでより顕著
になります
動物が好きという
ギャップをつくると
一気に深みのある
キャラクターに。そ
のときだけは表情も
豊かに描きます
制服は校則通
りに着ます。
スカートも
膝丈です
ミニキャラのときに
狼の耳や尻尾をつけ
るのもありです

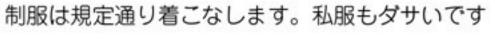
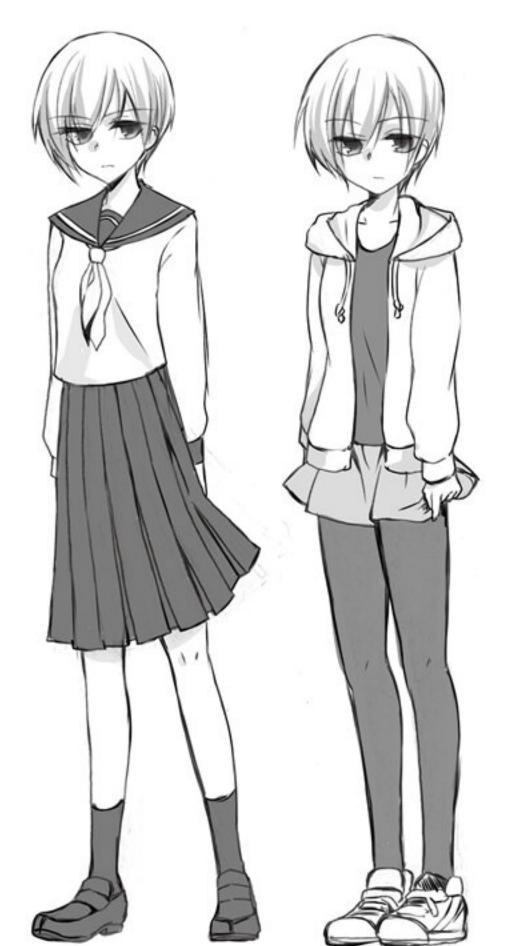
正面
横
さばさばとした
男っぽい性格。
服装も動きやすさ
重視で、女性
らしいしぐさや
服装は苦手。
活発さを表現するためにベリーショートでおでこを広く出しています。
そのままだと少年っぽいので横の一房と襟足だけ長めです
ややつり目で
目は見開いて
います
フットワークは
軽いです。いつも
動いています
ギャップ萌えとして、
実は女の子らしい格好も
してみたいという密かな
願望があります
男勝り
持っているスカート
は制服くらい。ただ
し、普段のしぐさが
そのまま出るので、
スカートでも大股を
開いたりあぐらをか
いて座ります

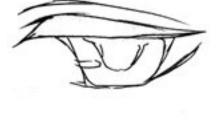
真面目

ミニキャラの場合は目を描かないこともあります。ただし、その場合ギャグっぽくなるので注意

おさげにメガネのいわゆるステレオタイプなキャラクター。三つ編みを解いてメガネをはずせば絶世の美少女というギャップ萌え

制服は規定通り着こなします。私服もダサいです

クール

わずかな眉の動きで感情の起伏を表現します

無表情の冷たい印象を与えるキャラクター。あっさりしたショートヘア、無表情、物静かなしぐさがポイントです

そんなクールキャラだけに、取り乱したときのギャップが大きくなります

2つの性格からキャラクターをつくる実習

次ページからの４例の実習例は、本書の導入で提示したキャラクターづくりの手順になります。日本工学院専門学校の生徒さんに協力いただいて、キャラクターづくりをお願いしました。

キャラクターづくりの手順

①以下のから２つを好きに選んで、その性格をメインとしたキャラクターをつくり上げる

・素直　・面倒見のいい　・謙虚　・ツンデレ　・疑い深い
・わがまま　・頑固　・一匹狼

・誠実　・真面目　・ルーズ　・不真面目　・なまけもの

・活発　・おとなしい　・淡白　・クール　・ひきこもりがち

・おっとり（おおらか）・楽観的　・のんびり　・神経質
・怒りっぽい　・泣き虫　・ヤンデレ　・ヒステリック

②そのキャラクターの外見、設定などをつくる

③そのキャラクターの表情パターン、そのキャラ独自の口癖など、細かくつくる

④ポーズをつけたイラストを完成させる

このような手順になっています。

キャラクターをつくるときのポイント

ベースの性格＆イメージを決める（持ち合わせている性格＆見た目から受ける印象を決める）

性格と外見のイメージがあまりかけ離れないようにしましょう。キャラクターの印象がぶれるとそれだけでわかりにくいキャラクターに見えます。基本の性格を決めたら、そこから受ける印象などを書き出して、キャラクターの外見に当てはめていきます。

違う性質のものを組み合わせる

ベースとなる性格に、エッセンスになる性質をプラスします。いわゆるギャップというものです。ベースの性格からは想像できないような性質をつけ加えることで、キャラクターの性格に深みが出ます。ギャップを考えるのが難しい場合は、「弱点」をつくったり、「趣味」をつくることで近づけることもあるでしょう。

服装・アクセサリーなどで個性を出す

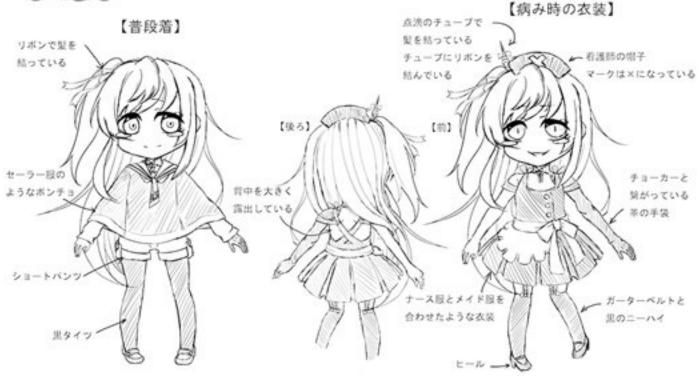
制服でも性格によって着こなしが違ったり、私服やアクセサリーにも凝ってみましょう。

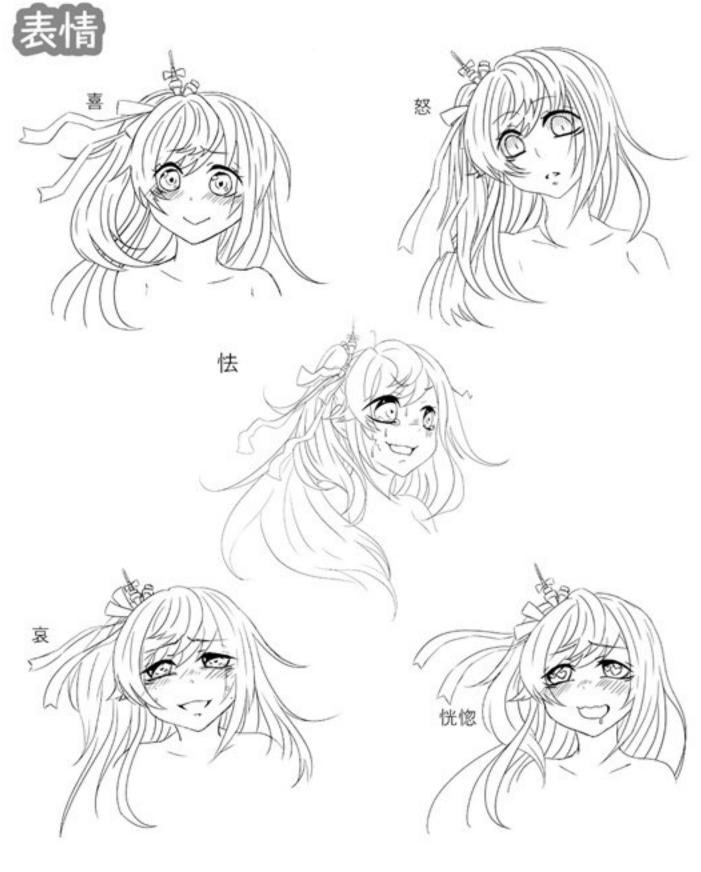
【活発・ヤンデレ】からつくるキャラクター

性格・設定

・義母に実の父を殺され、さらに虐待を受ける
・父に愛されて育ち、そんな父の願いから明るく活発な性格になる
・自分の命の恩人である那月に惹かれ、やがて異常なほど愛情を向ける
・那月に近寄る女性を許せない（二重人格の形成）
・病院の院長である那月の手伝いをしており、医療関係の知識や技能に特化している

バストアップ

好きなもの：
輸液セット、プラネタリウム
嫌いなもの：
那月に言い寄る女性
身長：164cm
体重：50 kg
年齢：17 歳
髪の色：黒
癖：時計をよく見る（病弱であったため、薬をきっちりと同じ時間に服用することや、病院の消灯時間を気にして意識するようなった）

普段着では露出を抑え、病み時の衣装では露出を増やして妖艶さが出るようにした。

表情

【素直・おっとり】からつくるキャラクター

性格

・大財閥のお嬢様。蝶よ花よと育てられたためか非常におっとりとしており、少々世間知らずなところがある
・疑うことを知らない素直な性格で、言われたことはなんでも信じ込んでしまう
・自衛のための薙刀を習っており、その腕前は毎大会表彰台に上がるほど。女子薙刀部の部長も務めている

外見の設定

【髪型】
ふわふわのショートヘア、アホ毛
【表情目つき】
いつもニコニコしている、タレ目
【その他】
巨乳、体格は大き目

キャラクターのつくり方

まず第一に、巨乳が好きで描きたかったから。普段からそうなのですが、私はまず外見を好きなように描いてみて、その後その外見を見て性格を決めていく。
そして表情や目つき、服装などの細かいところを修正して、一人のキャラクターにしていく。今回も、まず描きたいようにキャラクターを描いてみて、その後

タレ目だしおっとりしてそうだな
↓
胸が大きいし母性強そう
↓
でもショートヘアだからもっと元気な感じかな？
↓
だったらおっとり巨乳なお嬢様にして、世間知らずってことにしよう。
騙されやすいだろうから、素直な子かな？

といった風に、見た目から連想していく。

【活発・わがまま】からつくるキャラクター

性格

・いつも元気で、感情が豊か
・自分の意見は絶対に曲げない（悪く言えばわがまま）
・わがままを聞いてもらえるととても嬉しそうにするので、相手もまんざらではなくなる

・わがままらしさが出るように眉を少し濃い目に
・活発さを出しやすくするためボブヘアに。髪の動きも感情表現を助ける

表情

面白いことも大好きなのでよく笑う

素直に褒められると怒ってしまう

いつも元気よく動き回っている

自分の思い通りにならなかったら本気で悔しがる

暇が嫌い……

リーダー、実行委員キャラ。行事などを
進んで仕切りたがる。責任感もある

キャラクターづくりの例：その４

【わがまま・楽観的】からつくるキャラクター

性格

・両親と、年の離れた兄に甘やかされて育ったためわがままな性格に。かまってちゃん。両親も大好きだが、優しくてカッコイイお兄ちゃんはもっと好き！　特技は「おねだり」すること。大好きな苺やかわいい服を買ってもらったり、大嫌いなピーマンを食べてもらったりする
・好き嫌いがハッキリしている。好きな国語や英語の授業は積極的に参加するが、嫌いな数学と理科の宿題は友達に答えを見せてもらう

周囲の人たちが褒めてくれるのが嬉しいのでゴスロリファッションを気に入っている

表情

特技

バレエの華やかな衣装や舞台などに惹かれ、母に「おねだり」して、習い始めた。バレエだけは、辛いことも嫌がらず我慢し努力する

イラストレーターの紹介

[Name]
宣教師ゴンドルフ

[Website]
赤いガラスの宮殿
http://www.geocities.jp/redglass_palace/

[Name]
いっち

[Name]
ときお

[Website]
鏡茶屋
http://kagami-chaya.sakura.ne.jp

[Name]
ふじ

[Name]
しん

[Name]
津島 千明

[Name]
眠い子

[Website]
http://pixiv.me/nemuiko52114

[Name]
香月マユ

[Website]
あじさいの月
http://www.pixiv.net/
member.php?id=2961673

[Name]
kodomero

あとがき

こんにちは、宮月です。

前回は基本テクニック編ということで、キャラクターのデザインに着目した本になっていましたが、今回はもう少し内容を砕いてわかりやすいものをつくりたいと思いました。
あれもこれも詰め込みたいと思ってしまう私なので、方向性が固まるまでかなり時間を要してしまいました。
しかし、キャラクターをつくるにはまず性格設定から、というところは変わらないので、そこから漫画にもイラストにも使えるよう上半身に絞り、具体的な描き方を増やし、文章も気にしながら作成し、そしてできたものが性格・感情表現編になります。

今回、内容が固まるまでかなり時間を頂いてしまい、さらにはお腹の子と一緒に制作をしていたので、関係者の方々にはご迷惑をおかけしました。しかし、体調面でもご理解のある方々で、安心して取り組むことができました、ありがとうございます。

このあとがきを書いている時点で臨月に入り、いつ出てくるのかとドキドキしています。無事に発行できそうで安心しています。

最後になりましたが、改めて、本書があなたの制作の参考になれば幸いです。

宮月もそこ

カバー案
その1

カバー案
その2

カバー案
その３

キャラのパーツは…多角形で描いて…丸くなる

今回の描き分け解説でとても興味があったのは、上まぶたの曲線を３つのラインで描き、ほんの少し折り返して下まぶたの線を１ライン入れる「目の形」でした。

萌えキャラクターの目は、まぶたも瞳も丸くてとらえどころがなく、曲線をつなげて描くとどれも同じような感じになりがちです。しかし、曲線を分けると１本１本は直線的になるので、多角形のような形で描けます。形に差をつくりたいときに活用できますし、つり目やたれ目がどの部分で「下がったり上がったり」しているのか、理解しやすくなりました。眉や口も同じように線を分けて考えると、微妙な表情の変化をつけるのに役立ちます。

また、肩の動きに着目して表情をとらえる考え方も参考になります。自然に腰に手を当てた程度では肩が上がらないので、これが基準の位置になります。わざと肩を上げ気味に描く場合もあるでしょうが、自然なポーズでは手を下ろして立っているときの肩の位置とほとんど同じになることを、実際にポーズを体感して確認してみてください。顔＋全身のしぐさで感情を伝達できるとキャラクターはもっと生き生きしてきます。

本格的な萌えキャラの描き方からミニキャラ風に記号化されたキュートな作例までも満載ですので、どこからでも楽しく練習に取り組んでいただけること間違いなしです。

角丸つぶら

■著者

宮月もそこ（みやつき）

日本工学院専門学校で漫画・アニメ・キャラクターデザインを学ぶ。アメリカで萌え系のGIFT本を出版後、ウェブでの漫画連載、ゲームのキャラクターデザイン、実用本のイラストなど多数手がける。主な作品に４コマ漫画『兄がライバル！』、『激闘！スマッシュビート』（バンダイナムコゲームス）、『戦う美少女キャラクターの描き方』（誠文堂新光社）、『萌えキャラクターの描き分け　基本テクニック編』『萌えアイドルの描き方　基本編』（ホビージャパン）など。現在は、日本工学院専門学校にて講師を勤めている。

角丸つぶら（かどまる）

物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛の中、油絵を学ぶ。

■スタッフ

●編集
沖元友佳

●カバーデザイン
甲斐麻里恵

●企画協力
久松緑　［ホビージャパン］
林彩奈　［ホビージャパン］

●企画編集協力
（萌）表現探求サークル

●協力
日本工学院専門学校
クリエイターズカレッジ
マンガ・アニメーション科

萌えキャラクターの描き分け
性格・感情表現編　電子版

2015年8月31日　電子版発行

著　者　宮月もそこ／角丸つぶら

発行人　松下大介
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8
電話　03-5304-7601（編集）
電話　03-5304-9112（営業）

※2015年8月31日発行の
「萌えキャラクターの描き分け性格・感情表現編」に基づき制作